



# HÉROS & MERCENAIRES

"Preums ! Tu fé l'boulot pour lé zom, pi 'vek lé den ki'tt donn, tu dil dé Dakka ché eul' Brikolo, pi tu pètes dé zom vek lé den dé zoms !! Ur, Ur, Ur !"

Zgorbutt Gross Dents, big boss des boucaniers Tré vénèrs,

## Utiliser la liste d'armée

Ce codex a pour but de pouvoir intégré dans votre armée Epic Armageddon des unités appartenant à d'autres factions ou de pouvoir enfin jouer les grands héros du monde de 40k.

C'est un but avant tout ludique et modéliste, ce codex n'a pas pour but une utilisation équilibrée en tournoi.

## Règle spéciale : *Transports*

Certaines de vos unités auront accès à des machines de guerre volante de type Thunderhawk ou Vesso de débarquement. Seule l'unité *Mercenaire* peut utiliser ce véhicule et se faire transporter par celui-ci.

Si vous choisissez de transporter votre unité, vous devez prendre assez de places pour transporter l'unité.

## Règle spéciale : *Mercenaires*

Les troupes de ce codex peuvent être recrutées dans des armées qui ne sont pas leurs forces d'origine. Dans les notes des unités, vous trouverez la mention « mercenaires » et entre parenthèse, le nom des armées qui peuvent engager ces troupes, exemple :

*Mercenaire (Garde Impérial, Space Marines, Eldars)*, une telle unité peut être recrutée par n'importe quel codex de la Garde Impérial, des Spaces Marines ou des Eldars

Vous ne pouvez recruter qu'une unité de mercenaire par tranche complète de 2000 pts d'armée.

Les mercenaires sont recrutés dans le tiers des points consacré à l'aviation et aux titans.

Vous devrez vous référer au codex de l'unité pour les caractéristiques et les règles spéciales de celles-ci.

Une unité de mercenaires joue en fonction de la stratégie de l'armée qui l'a engagé.

Certaines de vos unités auront accès à des machines de guerre volante de type Thunderhawk ou Vesso de débarquement. Seule l'unité *Mercenaire* peut utiliser ce véhicule et se faire transporter par celui-ci.

## Règle spéciale : *Personnage légendaire*

Ce socle remplace celui qui aurait dû être pris en tant que personnage ou le socle de personnage déjà présent dans une unité.

Exemple : le commissaire Yarrick remplacera le socle de commandant suprême de votre armée de la Garde Impériale.

## LISTE HÉROS ET MERCENAIRES

Les unités de mercenaires et de héros utilisent la valeur stratégique de l'armée où ils sont joués. Leur valeur d'initiative est la même que celle du codex dont ils sont issus.

<b>MERCENAIRES CODEX</b> <b>(1 seul unité de mercenaire par tranche complète de 2000pts)</b>				
<b>Codex</b>	<b>Unités</b>	<b>Composition</b>		<b>Coût</b>
Chevaliers impériaux	Freeblade	1 chevalier avec l'option Freeblade parmi - Paladin - Errant - Galant - Warden - Warden Agressor	Mercenaire (Toutes forces de l'imperium)	+50 pts 125 pts 125 pts 100 pts 100pts 125 pts
Tau	Harde de kroots	1 Mentor Kroot et 10 unités de Carnivores Kroots (+5 unités de Carnivores Kroots) (+3 Krootox) (+3 Grand Knarlocs)	Mercenaire (Astra militarum, Eldar, Eldars noirs, Ligue de Votann)	175 pts (+75 pts) (+75 pts) (+50 pts)
Eldars noirs	Cabale eldar noir	8 unités de Guerriers Cabalistes +1 Voïvode 4 venom ou raiders 0-1 Banshee	Mercenaire (Astra militarum, Eldar, Eldars noirs, Ligue de Votann, orks)	200 +25 pts chacun +50 pts
Biel-Tan	Peloton de Rangers	6 à 8 unités de Rangers	Mercenaire (Astra militarum, Eldars noirs, Ligue de Votann, Tau)	25 pts chacun
	Corsaires eldars	8 unités de gardiens+1 exarque 4 wave serpents 1 firestorm Ou un Vampire raider	Mercenaire (Astra militarum, Eldars noirs, Ligue de Votann, Tau)	175 pts 150 pts 75 pts 225 pts
Codex ork de GHAZGHKULL	Kommandos	6 kommandos +1 à 4 kommandos 3-5 chariots de guerre	Mercenaire (Astra militarum, Eldars noirs, forces du chaos)	150pts +25 pts chacun +25 pts chacun
	Bande de guerre blood axes	2 unités de Nobz, 6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins 4 chariots de guerre 2 chariots flak 1 forteresse de guerre 1 forteresse à kanon	Mercenaire (Astra militarum, Eldars noirs, forces du chaos)	200pts +100pts +50pts +125 pts +125 pts
Codex Legion d'Acier	Compagnie Mécanisée	1 unité de Commandement, 12 de Gardes Impériaux et 7 Chimères +1 hydre + 1 à 3 hellhounds	Mercenaire (Astra militarum, Eldar, Eldars noirs, forces du chaos, Ligue de Votann, Tau)	400 pts +50pts +50points chacun
	Bande d'ogryns	5 ogryns +5 chimères	Mercenaire (Astra militarum, Eldar, Eldars noirs, forces du chaos, Ligue de Votann, Tau)	250 pts +125 pts
Codex Space Marines	Bande de scouts	4 scouts snipers+capitaine +2 rhinos	Mercenaire (Astra militarum, Eldar, Ligue de Votann)	225 pts optionnel

**MERCENAIRES CODEX**  
(1 seul unité de mercenaire par tranche complète de 2000pts)

Codex égarés et damnés	Loge stigmatus	1 Démagogue + 11 unités de cultistes et/ou de Mutants +Ajouter susamment de Transporteurs et/ou des Chimères pour véhiculer l'intégralité de la formation 10 +autel du chaos	<i>Mercenaire (Astra militarum, Eldars noirs, forces du chaos, Ligue de Votann</i>	275pts 10pts / 25 pts chacun 200pts
Codex squat	Confrérie de guerriers	1 unité de Seigneur + 7 guerriers + 4 land raiders Ou 1 Leviathan Ou 1 taupe	<i>Mercenaire (Astra militarum, Eldar, Ligue de Votann, Tau)</i>	200pts 300 pts 350 pts 50 pts

**MERCENAIRES FRANCS TIREURS**  
(1 seul unité de mercenaire par tranche complète de 2000pts)

Nom	Unités	Option	Coût
Korsairs orks	4 socles de korsairs et 2 socles de gretchins	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +50pts chacune : Korsair (plus une unité de grots gratuite), Pour +35pts: Chariot Flak, Chariot Kanon, Pour +125 pts, forteresse de bataille, forteresse à Kanon Ou prendre un Vaisseau de débarquement pour +250 pts	175 pts ou doubler la bande pour 325 pts
Rogue traders	8 socles de rogue traders+1 Capitaine Rogue Traders	N'importe quel nombre d'unité dans la liste suivante: Pour +15 pts, Rhino, Pour+25pts, chimère Pour +50 pts, 0-1 hydre, 0-3 hellhounds, Pour +75 pts, 0-4 Land Raiders Pour +50pts, l'unité gagne la compétence téléportation	300 pts
Bande zoats	6 socles de zoat	Jusqu'à 2 socles supplémentaires pour +75 points , vous pouvez adjoindre un ancien zoat pour +50pts	225 pts
Deathwatch	6 socles de marines de la deathwatch	Vous pouvez rajouter un capitaine, un archiviste ou un chapelain pour +50 pts, vous pouvez ajouter la note téléportation à l'unité pour +50pts Vous pouvez prendre un thunderhawk pour +225pts	325 pts
Bande de Loxalt	6 socles de Loxalt		275 pts
Légion des damnés	6 socles de marine de la légion des damnés	Vous pouvez rajouter un capitaine, un archiviste ou un chapelain pour +50 pts,	400 pst

## HÉROS

Nom	Unités	Option	Coût
<b>Commissaire Yarrick</b>	1 socle de commandant suprême astra militarum	remplace le socle de commandant suprême de l'astra militarum	+50 pts
<b>Ghazghkull Thraka, prophète de la Waagh</b>	1 socle de Nobz codex orks	remplace un socle de Nobz	+75 pts
<b>Abaddon le Fléau</b>	1 socle de héros seigneur du chaos	remplace un socle de seigneur du chaos	+100 pts
<b>Eldrad Ulthran</b>	1 socle de grand prophète	remplace un socle de grand prophète	+75 pts
<b>Asurmen, la Main d'Asuryan</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque vengeurs	+75 pts
<b>Baharroth, la Plainte du Vent</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque aigles chasseurs	+75 pts
<b>Drastanta, la Tempête de Lumière Stellaire</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque lance lumière	+75 pts
<b>Fuegan, la Lance de Feu</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque dragon de feu	+75 pts
<b>Jain Zar, la Tornade du Silence</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque banshee	+75 pts
<b>Karandras, le Chasseur des Ombres</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque scorpions	+75 pts
<b>Maugan Ra, le Moissonneur des Âmes</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque faucheur noir	+75 pts
<b>Lhikys, l'araignée murmurante</b>	1 socle d'atarque	remplace un socle d'atarque araignés spectrales	+75 pts
<b>Commandeur Farsight</b>	1 socle de commandant en armure crisis	remplace un socle de Sha'so	+75 pts
<b>Le vieux Borgne</b>	1 socle de carnifex	remplace un socle de carnifex	+50 pts
<b>La mort bondissante</b>	1 socle de lictor	remplace un socle de lictor	+ 50 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES MERCENAIRES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Korsairs orks</b>	inf	15cm	4+	3+	5+	Fling tré Kustom et Kikoup	30cm (15cm) (contact)	AP4+/AC5+ Arme Légère, +1A Arme d'assaut	<i>Mercenaire (Astra militarum, Eldars noirs, Forces du chaos)</i>
<b>Rogue Traders</b>	inf	15cm	6+	5+	4+	bolter lourd Fusil à pompe poignards	30cm (15cm) (contact)	AP5+	éclaireur, sauvegarde invulnérable  <i>Mercenaire (Forces de l'imperium, Eldars, Ligue de Votann, Tau)</i>
<b>Zoat</b>	inf	20cm	4+	3+	5+	canon venin écorcheur Poing massif	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+ Arme légère Arme d'assaut	infiltrateur  <i>Mercenaire (Astra militarum, Eldar, Eldars noirs, Ligue de Votann, orks, Forces du chaos)</i>
<b>Ancien zoat</b>	-	-	-	-	-	Poing énergétique	(contact)	Arme d'assaut+1A MA	Meneur, charismatique
<b>Deathwatch</b>	inf	15cm	4+	3+	3+	Bolter lourd executor Bolter kraken Armes xénotecnologiques	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC6+, sniper Arme légère, IC Arme d'assaut, frappe en premier	"Ils ne connaîtront pas la peur!", règle de transport des space marines  <i>Mercenaire (Forces de l'imperium, Ligue de Votann)</i>
<b>Loxalt</b>	inf	25cm	5+	3+	4+	canon à aiguilles Griffes et dents		Arme légère, IC Arme d'assaut, frappe en premier	infiltrateurs, éclaireurs, sauvegarde invulnérable, sans peur  <i>Mercenaire (Astra militarum, Eldars noirs, Forces du chaos)</i>
<b>Marines de la légion des damnés</b>	inf	15cm	4+	4+	3+	Lance flamme lourd et Bolter maudit Lames maudites	15cm (15cm) (15cm) (contact)	AP4+, IC IC FeP	"Ils ne connaîtront pas la peur!", sans peur, sauvegarde invulnérable, téléportation  <i>Mercenaire (chapitre space marines, astra militarum, ordo xénos)</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCES HÉROS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Commissaire Yarrick</b>	inf	15cm	4+	4+	5+	Autocanon Strombolter Pince énergétique	45cm (15cm) Contact	AP5+/AC6+ armes légères armes d'assaut, +1A, MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable
<b>Ghazghkull Thraka, prophète de la Waagh</b>	Inf	15cm	4+	3+	5+	Kadruple gros fling et Pince énergétique deu big boss	30cm (15cm) Contact	2xAP5+/AC/5+ arme légères, +1A armes d'assaut +2A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, blindage renforcé
<b>Abbadon le Fléau</b>	Inf	15cm	4+	2+	4+	Serre d'Horus et et Drach'nyen	30cm (15cm) Contact Contact	AP5+ arme légères, +1A armes d'assaut +1A MA armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, blindage renforcé, sauvegarde invulnérable
<b>Eldrad Ulthran</b>	Inf	15cm	4+	4+	4+	Pistolet shuriken Malédiction Bâton d'Ulthamar Epée sorcière	(15cm) (15cm) Contact Contact	arme légères arme légères, +1A armes d'assaut +1A MA armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, vision extra lucide, sauvegarde invulnérable  <i>Une armée eldar qui contient Eldrad Ulthran possède une valeur stratégique de 5.</i>
<b>Asurmen, la Main d'Asuryan</b>	Inf	15cm	3+	4+	2+	Les jumeaux sanglants La lame d'Asur	(15cm) Contact	arme légères, +1A armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable
<b>Baharroth, la Plainte du Vent</b>	Inf	35cm	4+	4+	3+	Lasblaster Lame scintillante	(15cm) Contact	arme légères, +1A armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, réacteurs dorsaux, téléportation, éclaireurs, sauvegarde invulnérable
<b>Drastanta, la Tempête de Lumière Stellaire</b>	Inf	35cm	3+	3+	4+	Lance céleste	(15cm) Contact	arme légères, +1A armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable, antigrav, monté

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Fuegan</b> , la Lance de Feu	Inf	15cm	4+	4+	3+	Pique de feu et Hache de feu	15cm (15cm) Contact	MA 4+ arme légères, +2A armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable
<b>Jain Zar</b> , la Tornade du Silence	Inf	20cm	4+	2+	4+	La mort silencieuse La lame de destruction Le masque de Jain Zar	(15cm) Contact Contact	arme légères, +1A armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable, frappe en premier
<b>Karandras</b> , le Chasseur des Ombres	Inf	15cm	3+	3+	4+	Pistolet shuriken Morsure du scorpion et	(15cm) (15cm) Contact	arme légères arme légères, +1A armes d'assaut +2A FeP	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable
<b>Maugan Ra</b> , le Moissonneur des Âmes	Inf	15cm	3+	5+	2+	Maugetar et et	45cm (15cm) contact	2XAP5+/AC5+  armes d'assaut +1A MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable
<b>Lhikys</b> , l'araignée murmurante	Inf	15cm	3+	4+	3+	Vhattarkan et et	30cm (15cm) contact	AP5+ arme légères, +1A, FeP armes d'assaut, +1A, MA, FeP	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable, réacteurs dorsaux, infiltrateurs
<b>Commandeur Farsight</b> exo-armure XV-86	Inf	25cm	3+	4+	3+	Fusil à plasma froid et Lame de l'aube	30cm (15cm) contact	AP5+/AC5+ arme légères, +1A armes d'assaut, +1A, MA	Personnage légendaire, commandant suprême, charismatique, sauvegarde invulnérable
<b>Le vieux Borgne</b>	VB	15cm	3+	3+	5+	Canon venin Griffes vénérables	30cm contact	AP5+/AC6+ armes d'assaut, +2A MA	Personnage légendaire, sauvegarde invulnérable, meneur
<b>La mort bondissante</b>	VL	15cm	5+	3+	6+	Pincés broyeuses Crochets venimeux	Contact (15cm)	armes d'assaut, +1A, snip armes légères, FeP	Personnage légendaire, charismatique

