

## Liste d'armée de Wilme (Noé Wonner) - Eldars (1 750 pts) - "Team Wilme"

### QGs :

Pts ½  
force

#### Grand prophète Wilme (55)

**Armes :** Epée sorcière, pistolet shuriken  
**Équipement :** motojet (30), runes de clairvoyance & protection (10 & 15), pierres-esprits (20), casque fantôme (-)  
**Règles spéciales :** PI, Psyker : "Chance" (30), "Malédiction" (25) et "Guide" (20)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	205
1	5	5	3	3(4)	3	5	1	10	3+ / 4+	102,5

#### Grand prophète Eldanesh (55)

**Armes :** Epée sorcière, pistolet shuriken  
**Équipement :** motojet (30), runes de clairvoyance (10), casque fantôme (-)  
**Règles spéciales :** PI, Psyker : "Chance" (30) et "Guide" (20)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	145
1	5	5	3	3(4)	3	5	1	10	3+ / 4+	72,5

#### Conseil de 7 archontes (7\*25)

**Armes & équipement :** Epée sorcière, pistolet shuriken. Motojets (7x20)  
**Règles spéciales :** psykers : "Bravoure" x2 (2x5) et "Maîtrise" (15)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	340
7	4	4	3	3(4)	1	4	1	8	3+ / 4+	170

### ELITES :

#### Culte de 5 dragons de feu (5x16)

**Armes :** fuseurs et bombes à fusion.  
**Transport assigné :** **Serpent** (90) armé de canon shuriken jumelés (10)  
**Équipement :** pierres-esprits (10)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	80
5	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	40
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	110
1		3		12	12	10				55

### TROUPES :

#### 3 gardiens sur motojet eldar (3x22)

**Armes :** motojet avec catapultes shuriken jumelées

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	66
3	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+	33

#### 3 gardiens sur motojet eldar (3x22)

**Armes :** motojet avec catapultes shuriken jumelées

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	66
3	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+	33

#### 3 gardiens sur motojet eldar (3x22)

**Armes :** motojet avec catapultes shuriken jumelées

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	66
3	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+	33

#### Culte de 5 vengeurs (5x12)

**Armes :** catapultes shuriken de vengeur  
**Transport assigné :** **Serpent** (90) armé de canon shuriken jumelés (10)  
**Équipement :** pierres-esprits (10)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	60
5	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	30
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	110
1		3		12	12	10				55

### SOUTIENS :

#### Escadron de 3 marcheurs de guerre eldars (3x30)

**Armes :** 2 canons shuriken (2x5), 4 rayonneurs lasers (4x15)

#	CC	CT	F	B Av	B lat	B Ar	I	A	-	160
3	3	3	5	10	10	10	4	2		80

#### Escadron de 3 marcheurs de guerre eldars (3x30)

**Armes :** 1 canon shuriken (5), 5 rayonneurs lasers (5x15)

#	CC	CT	F	B Av	B lat	B Ar	I	A	-	170
3	3	3	5	10	10	10	4	2		85

#### Escadron de 3 marcheurs de guerre eldars (3x30)

**Armes :** 1 canon shuriken (5), 5 rayonneurs lasers (5x15)

#	CC	CT	F	B Av	B lat	B Ar	I	A	-	170
3	3	3	5	10	10	10	4	2		85

**Total d'armée : 1 748**

**NOM :** Wonner  
**PRENOM :** Noé  
**ADRESSE :** Trop trop secret !  
**TELEPHONE :** 06 17 28 47 70  
**EMAIL :** Nwonner@hotmail.com

**Règles spéciales d'armée & doctrines :**  
 n/a

#### Statistiques :

QGs : 39%      Nb Véhicules : 11  
 ELITES : 11%      Nb Figurines : 39  
 TROUPES : 21%  
 ATTAQUES RAPIDES : 0%  
 SOUTIENS : 29%

# Liste d'armée de Shas'O Kassad (Arnaud Monvoisin) - Empire Tau (1 750 pts) - "Team Wilme"

## QGs :

**Shas'o Tau'n M'yen Y'eldi Kais Shi Kassad. Commandeur Shadowsword (75)**  
**Armes :** Lance-missiles(12), Fusil à Plasma (20), Fuseur (12)  
**Équipement :** STM (5), amplificateur de lumière (3), verrouillage de cible (5), drone de défense (15) & drone d'attaque (10)  
**Règles spéciales :** Personnage Indépendant, Sens Aiguisés, Propulseur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	4	5	5	4	4	3	4	10	3+	157	78,5
1	2	-	3	4	1	4	1	na	3+/4+		
1	2	3	3	3	1	4	1	na	4+		

**Shas'El Tau'n Borwak (50)**  
**Armes :** Lance-missiles(12), Ioniseur ionique (15)  
**Équipement :** STM (5), relais géotactiques (15), 2 drones d'attaques (2x10)  
**Escorte de 1 Shas'Vre Tau'n (35)**  
**Armes :** Lance-missiles(12), Canon à impulsions (8), Assistance de tirs (10), STM (5)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	3	4	5	4	3	3	3	9	3+	117	58,5
2	2	3	3	3	1	4	1	na	4+		

## ELITES :

**Taro'cha de 2 XV-8 Crisis (2x25) dont chef d'escouade (+5)**  
**Armes :** Lance-missiles jumelés (18), fuseur (12), STM (5), verrou (5), 2 drones d'attaques (2x10)  
**Armes :** Lance-missiles (12), Fuseur (12), STM (5)  
**Règles spéciales :** Sens Aiguisés, Propulseur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	2	3	5	4	2	2	2	8	3+	144	72
1	2	3	5	4	2	2	2	8	3+		
2	2	3	3	3	1	4	1	na	4+		

**Taro'cha de 2 XV-8 Crisis (2x25)**  
**Armes :** Lance-missiles jumelés (18), drone d'attaque (10)  
**Armes :** Lance-missiles jumelés (18), Verrouillage de cible (5)  
**Règles spéciales :** Sens Aiguisés, Propulseur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	2	3	5	4	2	2	2	8	3+	101	50,5
1	2	3	5	4	2	2	2	8	3+		
2	2	3	3	3	1	4	1	na	4+		

**Taro'cha de 2 XV-8 Crisis (2x25)**  
**Armes :** Lance-flammes jumelés (6), Lance-missiles (12)  
**Armes :** Lance-flammes jumelés (6), Fuseur (12)  
**Règles spéciales :** Sens Aiguisés, Propulseur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	2	3	5	4	2	2	2	8	3+	86	43
1	2	3	5	4	2	2	2	8	3+		

## TROUPES :

**6 Guerriers de feu (6x10)**  
**Armes :** Fusil à impulsions

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
6	2	3	3	3	1	2	1	7	4+	60	30

**10 Kroots (10x7)**  
**Armes :** Fusil Kroot  
**Règles spéciales :** Infiltration, Forestier

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
10	4	3	4	3	1	3	1	7	-	70	35

**10 Kroots (10x7) et 3 chiens Kroots (3x6)**  
**Armes :** Fusil Kroot  
**Règles spéciales :** Infiltration, Forestier

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
10	4	3	4	3	1	3	1	7	-	88	44
3	4	0	4	3	1	5	2	7	-		

**10 Kroots (10x7) et 3 chiens Kroots (3x6)**  
**Armes :** Fusil Kroot  
**Règles spéciales :** Infiltration, Forestier

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
10	4	3	4	3	1	3	1	7	-	88	44
3	4	0	4	3	1	5	2	7	-		

## ATTAQUES RAPIDES :

**3 Piranha (3x60)**  
**Armes :** 3 fuseurs (3x5), 2 assistance de tir (2x5), 3x2 drones d'attaque  
**Règles spéciales :** Rapide, découvert

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts	1/2 force
3		3(4)		11	10	10				205	102,5

## SOUTIENS :

**2 XV-8 Broadside (2x70) avec Team leader (5)**  
**Armes :** Canons rail jumelés, Lance-missiles à tête chercheuse  
**Équipement (chef) :** drone de défense (15), amplificateur de lumière (3), verrouillage (5)  
**Équipement (escouade) :** Gyrostabilisateur (2x10)  
**Règles spéciales :** Lent et méthodique, sens aigusés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	2	3	5	4	2	2	2	8	2+	188	94
1	2	3	5	4	2	2	2	8	2+		
1	2	-	3	4	1	4	1	na	2+/4+		

**2 XV-8 Broadside (70) avec Team leader (5)**  
**Armes :** Canons rail jumelés, Lance-missiles à tête chercheuse  
**Équipement (chef) :** drone de défense (15), amplificateur de lumière (3), verrouillage (5)  
**Équipement (escouade) :** Gyrostabilisateur (2x10)  
**Règles spéciales :** Lent et méthodique, sens aigusés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	2	3	5	4	2	2	2	8	2+	188	94
1	2	3	5	4	2	2	2	8	2+		
1	2	-	3	4	1	4	1	na	2+/4+		

**2 XV-8 Broadside (70) avec Team leader (5)**  
**Armes :** Canons rail jumelés, Lance-missiles à tête chercheuse  
**Équipement (chef) :** drone de défense (15), amplificateur de lumière (3), verrouillage (5)  
**Équipement (escouade) :** Gyrostabilisateur (2x10)  
**Règles spéciales :** Lent et méthodique, sens aigusés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	1/2 force
1	2	3	5	4	2	2	2	8	2+	188	94
1	2	3	5	4	2	2	2	8	2+		
1	2	-	3	4	1	4	1	na	2+/4+		

**Total d'armée : 1 750**

**NOM :** Monvoisin  
**PRENOM :** Arnaud  
**ADRESSE :** Trop trop secret !  
**TELEPHONE :** 06 xx xx xx xx  
**EMAIL :** rurounido@hotmail.fr

**Règles spéciales d'armée & doctrines :**  
 n/a

### Statistiques :

QGs : 20%  
 ELITES : 19%  
 TROUPES : 17%  
 ATTAQUES RAPIDES : 12%  
 SOUTIENS : 32%

**Nb Véhicules :** 3  
**Nb Figurines :** 68

## Liste d'armée de Fire.Mike (Mikaël Ronzier) - CdS(1 750 pts) - "Team Wilme"

### QGs :

Pts ½  
force

#### Chanoinesse Reika Vertue de Noblesse (45)

Armes : Brasero de feu béni (10) & eviscérateur (25)

Équipement : cape de sainte aspira (20), manteau de st ophélie (15), livre de saint lucius (5), réacteur dorsaux (20),

Règles spéciales : Adepta Sororitas, fervente : +2 pts

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
1	4	5	3(6)	3	3	4(1)	3	10	2+	70

#### Chanoinesse Tania Vertue de Ferveur (45)

Armes : Brasero de feu béni (10) & eviscérateur (25)

Équipement : cape de sainte aspira (20), livre de saint lucius (5), réacteur dorsaux (20).

Règles spéciales : Adepta Sororitas, fervente : +2 pts

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
1	4	5	3(6)	3	3	4(1)	3	10	2+	62,5

### ELITES :

#### Escouade Draconide : 5 célestes (5x13) dont Sœur Supérieure Vétéran (+10)

Armes : 4 bolters & 2 fuseurs (2x10)

SSV : eviscérateur (25) & pistolet bolter, livre de saint lucius (5)

Règles spéciales : Adepta Sororitas, fureur du juste et ferventes : +1 pt

Transport assigné : **Immulator** (65) armé d'un lance flammes lourds jumelés

Équipement : blindage renforcé (5) et fumigènes (3)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
4	4	4	3	3	1	4	1	9	3+	62,5
1	4	4	3(6)	3	1	4(1)	2	9	3+	

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		11	11	10				36,5

### TROUPES :

#### Escouade Orta : 10 sœurs de batailles (10x11) dont Sœur Supérieure Vétéran (+14)

Armes : bolters, 1 lance-flammes lourd (12), 1 fuseur (10)

SSV : pistolet bolter & eviscérateur (25), livre de saint lucius (5)

Règles spéciales : Adepta Sororitas, la SSV est fervente : +1 pt

Transport assigné : **Rhino** (50) armé d'un fulgurant

Équipement : blindage renforcé (5) et fumigènes (3)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
9	3	4	3	3	1	3	1	8	3+	88
1	3	4	3(6)	3	1	3(1)	2	9	3+	

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		11	11	10				29

#### Escouade Lucia : 10 sœurs de batailles (10x11) dont Sœur Supérieure Vétéran (+14)

Armes : bolters, 1 lance-flammes lourd (12), 1 fuseur (10)

SSV : pistolet bolter & brasero de feu béni (10), livre de saint lucius (5)

Règles spéciales : Adepta Sororitas, la SSV est fervente : +1 pt

Transport assigné : **Rhino** (50) armé d'un fulgurant

Équipement : blindage renforcé (5) et fumigènes (3)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
9	3	4	3	3	1	3	1	8	3+	80,5
1	3	4	3	3	1	3	2	9	3+	

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		11	11	10				29

#### Unité Canis : 5 troupes de choc (5x10)

Armes : fusils radiants lasers & 2 fuseurs (2x10)

Transport assigné : **Rhino** (50) armé d'un fulgurant

Équipement : fumigènes (3)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
5	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	35
1	3	4	3	3	1	3	2	9	3+	

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		11	11	10				26,5

#### Unité Vulpecula : 5 troupes de choc (5x10)

Armes : fusils radiants lasers & 2 fuseurs (2x10)

Transport assigné : **Rhino** (50) armé d'un fulgurant

Équipement : fumigènes (3)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
5	3	4	3	3	1	3	1	8	4+	35
1	3	4	3	3	1	3	2	9	3+	

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		11	11	10				26,5

### ATTAQUE RAPIDE:

#### Escouade Fornax : 5 dominions (5x11) dont Sœur Supérieure Vétéran (+14)

Armes : bolters & 4 lances flammes (4x9)

SSV : pistolet bolter & arme de corps à corps, livre de saint lucius (5)

Règles spéciales : Adepta Sororitas, la SSV est fervente : +1 pt

Transport assigné : **Immulator** (65) armé d'un lance flammes lourds jumelés

Équipement : blindage renforcé (5) et fumigènes (3)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts
4	3	4	3	3	1	3	1	8	3+	55
1	3	4	3	3	1	3	2	9	3+	

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		11	11	10				36,5

### SOUTIENS :

#### Exorciste Requiem

Armes : lance-missiles exorciste

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		13	11	10				67,5

#### Exorciste Symphonia

Armes : lance-missiles exorciste

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		13	11	10				67,5

#### Exorciste Makina

Armes : lance-missiles exorciste

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts
1		4		13	11	10				67,5

Total d'armée : 1 750

NOM : Ronzier  
PRENOM : Mikaël  
ADRESSE : Au fond à gauche  
TELEPHONE : 06 ...  
EMAIL : fire.mike@wanadoo.fr

Règles spéciales d'armée & doctrines :  
Adepta Sororitas, fervente

#### Statistiques :

QGs : 15% Nb Véhicules : 9  
ELITES : 11% Nb Figurines : 51  
TRoupES : 40% Nb points de foi : 8  
ATTaques RAPIDES : 10%  
SOUTIENS : 23%

**ETC army list : Sylvain CLEMENT aka P T L (1750 pts) - "Team Wilme"**

**HQ :**

**Grogghik (Big Mek) <sup>35</sup>**

Wargear : Kustom Force Field <sup>50</sup>, Bosspole <sup>5</sup>

#	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
1	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

Pts 90  
½ force 45

**ELITES :**

**15 Ork Lootas <sup>225</sup>**

Weapons : Deffguns

#	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
15	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

225 112,5

**15 Ork Lootas <sup>225</sup>**

Weapons : Deffguns

#	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
15	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

225 112,5

**15 Ork Lootas <sup>225</sup>**

Weapons : Deffguns

#	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
15	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

225 112,5

**TROOPS :**

**30 Shootaboyz <sup>180</sup>**

Weapons : 26 Shootas, 3 Rokkit Launchas <sup>30</sup>

Character upgrade : Nob <sup>10</sup> with Slugga, Power Klaw <sup>25</sup>

#	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
29	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
1	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

245 122,5

**30 Shootaboyz <sup>180</sup>**

Weapons : 26 Shootas, 3 Rokkit Launchas <sup>30</sup>

Character upgrade : Nob <sup>10</sup> with Slugga, Power Klaw <sup>25</sup>

#	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
29	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
1	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

245 122,5

**30 Shootaboyz <sup>180</sup>**

Weapons : 26 Shootas, 3 Rokkit Launchas <sup>30</sup>

Character upgrade : Nob <sup>10</sup> with Slugga, Power Klaw <sup>25</sup>

#	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
29	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
1	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

245 122,5

**HEAVY SUPPORT :**

**3 Killa Kans <sup>105</sup>**

Weapons : Dreadnought CCW, 1 Skorcha <sup>5</sup>, 2 Grotzookas <sup>20</sup>

Upgrades : none

#	WS	BS	S	Frnt	Side	Rear	I	A	-
3	2	3	5	11	11	10	2	2	

130 65

**3 Killa Kans <sup>105</sup>**

Weapons : Dreadnought CCW, 3 Big Shootas <sup>15</sup>

Upgrades : none

#	WS	BS	S	Frnt	Side	Rear	I	A	-
3	2	3	5	11	11	10	2	2	

120 60

**Grand Total : 1 750**

NAME : CLEMENT  
 FIRST NAME : Sylvain  
 ADDRESS : 6 rue F.R. Châteaubriand 67400 ILLKIRCH-GRAFFENSTADEN  
 TELEPHONE : (+33)6 13 74 28 69  
 E-MAIL : el\_depredador\_psicopata@hotmail.com

**Statistics :**

HQ : 5%  
 ELITES : 39%  
 TROOPS : 42%  
 FAST ATTACK : 0%  
 HEAVY SUPPORT : 14%

Vehicles : 6  
 Miniatures : 142

## ETC army list : Pierre Guillois aka "Bibi" - Tyranids (1 750 pts) - "Team Wilme"

### QGs :

#### Tyrannid prime (80)

Équipement : Bonded exoskeleton, Rending claws (0), A pair of boneswords (10)

Règles spéciales : Synapse creature, Alpha warrior, Independant character, Shadow in the warp

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
1	6	4	5	5	3	5	4	10	3+	90	45

#### Tyrannid prime (80)

Équipement : Bonded exoskeleton, Rending claws (0), A pair of boneswords (10)

Règles spéciales : Synapse creature, Alpha warrior, Independant character, Shadow in the warp

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
1	6	4	5	5	3	5	4	10	3+	90	45

### ELITES :

#### 3 Hive guard brood (3x50)

Équipement : Claws and teeth, Impaler cannon, Hardened carapace

Règles spéciales : Instinctive behaviour - Lurk

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
3	4	4	5	6	2	2	2	7	4+	150	75

#### 3 Hive guard brood (3x50)

Équipement : Claws and teeth, Impaler cannon, Hardened carapace

Règles spéciales : Instinctive behaviour - Lurk

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
3	4	4	5	6	2	2	2	7	4+	150	75

#### 3 Zoanthrope brood (3x60)

Équipement : Claws and teeth, Reinforced chitin

Règles spéciales : Synapse creature, Psyker, Shadonw in the warp, Warp field

Pouvoirs pshychiques : Warp blast, Warp lance

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
3	3	4	4	4	2	3	1	10	5+	180	90

### TROOPS :

#### 17 Genestealer brood (17x14)

Équipement : Rending claws, Reinforced chitin

Règles spéciales : Brood telepathy, Fleet, Infiltrate, Move through cover

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
17	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	238	119

#### 17 Genestealer brood (17x14)

Équipement : Rending claws, Reinforced chitin

Règles spéciales : Brood telepathy, Fleet, Infiltrate, Move through cover

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
17	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	238	119

#### 8 Genestealer brood (8x14)

Équipement : Rending claws, Reinforced chitin

Règles spéciales : Brood telepathy, Fleet, Infiltrate, Move through cover

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
8	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	112	56

#### 8 Genestealer brood (8x14)

Équipement : Rending claws, Reinforced chitin

Règles spéciales : Brood telepathy, Fleet, Infiltrate, Move through cover

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
8	6	0	4	4	1	6	2	10	5+	112	56

#### 15 Termagants brood (15x5)

Équipement : Chitin, Claws and teeth, Fleshborer

Règles spéciales : Instinctive behaviour - Lurk, Move through cover

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
15	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	75	37,5

### FAST ATTACKS :

#### 15 Gargoyles brood (15x6)

Équipement : Abinding venom, Chitin, Claws and teeth, Fleshborer, Wings, Adrenal glands (1), Toxin sacs (1)

Règles spéciales : Instinctive behaviour - Lurk

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
15	3	3	3	3	1	4	1	6	6+	120	60

### HEAVY SUPPORT :

#### Mawloc (170)

Équipement : Bonded exoskeleton, Claws and teeth, Regeneration (25)

Règles spéciales : Instinctive behaviour - Feed, Burrow, Deep Strike, Fearless, Hit and run, Terror from the deep

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
1	3	0	6	6	6	4	3	8	3+	195	97,5

coordonnées : [nwoner@hotmail.com](mailto:nwoner@hotmail.com)

**Grand Total : 1 750**

**ETC army list : Vincent Chaplais aka "Billou" - Imperial Guard (1 750 pts) - "Team Wilme"**

**QG's :**

**Escouade de commandement de compagnie (50)**

**Equipement :** 2 fuseurs (2\*10), 2 fusils Laser, grenades frag

**Equipement Creed (+90) :** pistolet radiant laser jumelé, grenades frag

**Règles spéciales :** Commandant Suprême, Génie Tactique

**Transport assigné:** Chimère (55)

**Equipement :** Multilaser, bolter lourd de coque, fumigènes, projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
4	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
1	4	4	3	3	3	3	3	10	4+/5+

Points

160

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		3		12	10	10			

55

**TROUPES :**

**Escouade de psykers de combat (60)**

**Equipement :** 5 psykers additionnels (5\*10), pistoler laser et arme de corps à corps

**Règles spéciales :** Psyker, Chœur Psychique, Sanction Préventive, Détermination sapée, Tempête mentale

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	3	3	3	3	1	3	2	9	5+
9	2	3	2	3	1	3	1	9	5+

110

**Escouade de psykers de combat (60)**

**Equipement :** 5 psykers additionnels (5\*10), pistoler laser et arme de corps à corps

**Règles spéciales :** Psyker, Chœur Psychique, Sanction Préventive, Détermination sapée, Tempête mentale

**Transport assigné:** Chimère (55)

**Equipement :** Multilaser, lance-flamme lourd de coque, fumigènes, projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	3	3	3	3	1	3	2	9	5+
9	2	3	2	3	1	3	1	9	5+

110

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		3		12	10	10			

55

**TROUPES :**

**Escouade de 10 vétérans (70)**

**Equipement :** 3 fuseurs (3\*10), 6 fusils à pompe, grenades frag et antichars, sapeurs (30),

bombes à fusion, charge de démolition, sergent pistoler laser & gantelet énergétique (15)

**Transport assigné:** Chimère (55)

**Equipement :** Multilaser, lance-flamme lourd de coque, fumigènes, projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
9	3	4	3	3	1	3	1	7	5+
1	3	4	3	3	1	3	2	8	5+

145

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		3		12	10	10			

55

**Escouade de commandement de peloton (30)**

**Equipement :** 3 fuseurs (3\*10), lance-flammes (3), grenades frag et antichars, officier pistoler laser et arme de corps à corps

**Règles spéciales :** Officier

**Transport assigné:** Chimère (55)

**Equipement :** Multilaser, lance-flamme lourd de coque, fumigènes, projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	4	4	3	3	1	3	2	8	5+
4	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

65

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		3		12	10	10			

55

**Escouade d'infanterie (50)**

**Equipement :** Autocanon (10), fuseur (10), grenades frag , 7 fusils laser

Commissaire (35) avec pistoler bolter et arme énergétique (10) sergent pistoler laser et arme énergétique (10)

**Règles spéciales :** Exécution sommaire, obstiné

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	4	4	3	3	1	3	2	9	5+
3	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
3	3	3	3	3	2	3	2	7	5+
21	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

125

**Escouade d'infanterie (50)**

**Equipement :** Autocanon (10), fuseur (10), grenades frag , 7 fusils laser

**Escouade d'infanterie (50)**

**Equipement :** lance-flammes (5), grenades frag , 7 fusils laser,sergent pistoler laser et arme énergétique (10)

**Transport assigné:** Chimère (55)

**Equipement :** Multilaser, lance-flamme lourd de coque, fumigènes, projecteur

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		3		12	10	10			

55

**ATTQUES RAPIDES :**

**Escadron de cavaliers impériaux (55)**

**Equipement :** pistolets laser, lances de chasse, grenades frag et anti-char

**Règles spéciales :** Cavalerie

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
4	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

55

**Escadron de cavaliers impériaux (55)**

**Equipement :** pistolets laser, lances de chasse, grenades frag et anti-char

**Règles spéciales :** Cavalerie

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
4	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

55

**Escadron de cavaliers impériaux (55)**

**Equipement :** pistolets laser, lances de chasse, grenades frag et anti-char

**Règles spéciales :** Cavalerie

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	3	3	3	3	1	3	2	8	5+
4	3	3	3	3	1	3	1	7	5+

55

**SOUTIENS :**

**Batterie de 2 chars antiaériens hydres (2\*75)**

**Armes :** 2 autocanons hydres jumelés, bolter lourd de coque

**Equipement & Règles spéciales :** projecteur, fumigène. Système de visée automatique

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
2		3		12	10	10			

150

**Batterie de 2 chars antiaériens hydres (2\*75)**

**Armes :** 2 autocanons hydres jumelés, bolter lourd de coque

**Equipement & Règles spéciales :** projecteur, fumigène. Système de visée automatique

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
2		3		12	10	10			

150

**Manticore (160)**

**Armes :** 4 roquettes storm eagle, lance-flamme lourd de coque

**Equipement & Règles spéciales :** projecteur, fumigène. Munitions limitées

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		3		12	10	10			

160

coordonnées : La Rochelle, Rue de Mexico, Premier Ring à droite.

1 750

# Liste d'armée de throst (Mathieu Trosset) - Chaos (1 750 pts) - "Team Wilme"

## QG :

### Sorcier (100)

Equipement : Marque de Slaanesh (5), Ailes (20), Fouet de Soumission (20)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
1	5	5	4	4	3	6	3	10	3+/5+	145	72,5

## ELITES :

### 5 Elus (5x18)

Armes : 3 Fuseurs (3\*10), 2 Lance Flammes (2\*5)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de bolters jumelés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	130	65
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	35	17,5
1		4		11	11	10					

### 5 Elus (5x18)

Armes : 3 Fuseurs (3\*10), 2 Lance Flammes (2\*5)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de bolters jumelés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	130	65
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	35	17,5
1		4		11	11	10					

## TROUPES :

### 6 Berzerks (6\*21)

Aspirant Champion (15) : Gantelet Energétique (25)

### Rhino (35)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de 2 bolters jumelés (+5)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	166	83
1	5	4	4	4	1	4	3	10	3+		
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	40	20
1		4		11	11	10					

### 6 Berzerks (6\*21)

Aspirant Champion (15) : Gantelet Energétique (25)

### Rhino (35)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de 2 bolters jumelés (+5)

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	5	4	4	4	1	4	2	9	3+	166	83
1	5	4	4	4	1	4	3	10	3+		
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	40	20
1		4		11	11	10					

### 5 Marines de la Peste (5x23)

Armes : 2 Fuseurs (2\*10)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de bolters jumelés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	4	4	4	5	1	3	1	9	3+	135	67,5
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	35	17,5
1		4		11	11	10					

### 5 Marines de la Peste (5x23)

Armes : 2 Fuseurs (2\*10)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de bolters jumelés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	4	4	4	5	1	3	1	9	3+	135	67,5
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	35	17,5
1		4		11	11	10					

### 5 Marines (5x15)

Armes : Fuseur (10)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de bolters jumelés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	85	42,5
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	35	17,5
1		4		11	11	10					

## SOUTIENS :

### 5 Havocs (5x15)

Armes : 2 Fuseurs (2\*10), 2 Lance Flammes (2\*5)

Transport assigné : **Rhino** (35) armé de bolters jumelés

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Pts	½ force
5	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	105	52,5
#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	35	17,5
1		4		11	11	10					

### Predator (70)

Armes : Canons Laser de Flanc (60)

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts	½ force
1		4		13	11	10				130	65

### Predator (70)

Armes : Canons Laser de Flanc (60)

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-	Pts	½ force
1		4		13	11	10				130	65

Total d'armée : **1 747**

NOM : Mathieu  
 PRENOM : Trosset  
 ADRESSE : 58 rue de Montreuil - 75011 Paris  
 TELEPHONE : 06 19 37 87 49  
 EMAIL : throst2501@hotmail.com

### Statistiques :

QGs : 8%      Nb Véhicules : **10**  
 ELITES : 19%      Nb Figurines : **53**  
 TROUPES : 50%  
 ATTAQUES RAPIDES : 0%  
 SOUTIENS : 23%

## ETC army list : Pierre Griffoin aka "Chtiofonce" - Space Wolves (1 750 pts) - "Team Wilme"

### QG's :

#### Prêtre des Runes (100)

**Équipement :** Arme runique, pistolet bolter, grenades frag et antichars, psyber-familier(10)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Sens Aiguisés, Contre-attaque, Psyker : Eclair vivant, Appel à la tempête.

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Pts 1/2  
force

110

55

#### Prêtre des Runes (100)

**Équipement :** Arme runique, bolter, grenades frag et antichars, psyber-familier(10)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Sens Aiguisés, Contre-attaque, Psyker : Eclair vivant, Ouragan.

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

110

55

#### Prêtre des Runes (100)

**Équipement :** Arme runique, pistolet bolter, grenades frag et antichars, psyber-familier(10), queue de loup (5)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Personnage Indépendant, Sens Aiguisés, Contre-attaque, Psyker : Eclair vivant, Mâchoire du loup du monde.

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

115

57,5

### ELITES :

#### Meute de 5 Scouts (5\*15)

**Équipement :** Arme de corps à corps, pistolet bolter, grenades frag et antichars, fuseur(10)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque, Infiltrateurs, Déplacement à Couvert, Scouts, Derrière les Lignes Ennemies.

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

85

42,5

#### Dreadnought (105)

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur, Multi-fuseur, Autocanon jumelé (10).

#	CC	CT	F	B Av	B lat	B Ar	I	A	-
1	4	4	6	12	12	10	4	2	

115

57,5

#### Meute de 5 Gardes Loups :

**Règles spéciales (tous) :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque.

- 1) Garde Loup(18) : gantelet énergétique(20), bolter-fuseur(5), grenades frag et antichars.
- 2) Garde Loup(18) : gantelet énergétique(20), bolter-fuseur(5), grenades frag et antichars.
- 3) Garde Loup(18) : gantelet énergétique(20), bolter-fuseur(5), grenades frag et antichars.
- 4) Garde Loup(18) : gantelet énergétique(20), bolter-lance-flammes (5), grenades frag et antichars.
- 5) Garde Loup(18) : pistolet bolter, bolter-lance-flammes (5), grenades frag et antichars.
- 6) Garde Loup(18) avec armure terminator (15), fulgurant, arme énergétique, lance-missiles cyclone (30).

**Transport assigné :** **Razorback** (40)

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur, Canon-laser et lance-plasma jumelé (+35).

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
1	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
1	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
1	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
1	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
1	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
1	4	4	4	4	1	4	2	9	2+/5+

43

21,5

43

21,5

43

21,5

43

21,5

23

11,5

63

31,5

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

75

37,5

### TROUPES :

#### Meute de 5 Chasseurs Gris (5\*15)

**Équipement :** arme de corps à corps, pistolet bolter, bolter, grenades frag & krak, fuseur(5), étendard du loup(10).

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque.

**Transport assigné :** **Razorback** (40)

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur, Canon-laser et lance-plasma jumelé (+35).

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

90

45

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

75

37,5

#### Meute de 5 Chasseurs Gris (5\*15)

**Équipement :** arme de corps à corps, pistolet bolter, bolter, grenades frag & krak, fuseur(5), étendard du loup(10).

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque.

**Transport assigné :** **Razorback** (40)

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur, Canon-laser et lance-plasma jumelé (+35).

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

90

45

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

75

37,5

#### Meute de 5 Chasseurs Gris (5\*15)

**Équipement :** arme de corps à corps, pistolet bolter, bolter, grenades frag & krak, lance-flammes (-), étendard du loup(10).

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque.

**Transport assigné :** **Rhino** (35) armé d'un fulgurant

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

85

42,5

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

35

17,5

#### Meute de 5 Chasseurs Gris (5\*15)

**Équipement :** arme de corps à corps, pistolet bolter, bolter, grenades frag & krak, lance-flammes (-)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque.

**Transport assigné :** **Rhino** (35) armé d'un fulgurant

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

75

37,5

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

35

17,5

#### Meute de 5 Chasseurs Gris (5\*15)

**Équipement :** arme de corps à corps, pistolet bolter, bolter, grenades frag & krak, lance-flammes (-)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque.

**Transport assigné :** **Rhino** (35) armé d'un fulgurant

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

75

37,5

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

35

17,5

### SOUTIENS :

#### Meute de 3 Longs Crocs (3\*15)

**Équipement :** arme de càc, grenades frag et krak, 2 multi-fuseurs (2\*10), lance-flammes (5)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque, Assignment de cibles.

**Transport assigné :** **Rhino** (35) armé d'un fulgurant

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	4	4	4	4	1	4	1/2	8/9	3+

70

35

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

35

17,5

#### Meute de 3 Longs Crocs (3\*15)

**Équipement :** arme de càc, grenades frag et krak, 2 multi-fuseurs (2\*10), lance-flammes (5)

**Règles spéciales :** Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguisés, Contre-attaque, Assignment de cibles.

**Transport assigné :** **Rhino** (35) armé d'un fulgurant

**Équipement :** Fumigènes, Projecteur

#	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
3	4	4	4	4	1	4	1/2	8/9	3+

70

35

#	-	CT	-	B Av	B lat	B Ar	-	-	-
1		4		11	11	10			

35

17,5