



# Critères pour l'attribution de la bonification de composition d'armée



## Avant propos

Ce barème est une aide à la notation pour les organisateurs et ne saurait représenter une vérité absolue. Certaines armées paraissant inadaptées à cette grille pourront voir leur bonification attribuée avec des critères modifiés. Par exemple, dans un critère donné, si le besoin s'en fait sentir, le nombre de points attribués pourra dépasser le maximum prévu ou être un chiffre négatif.

De même les commentaires à côté de chaque bonification sont là à titre d'illustration et ne font pas force de loi. Cette bonification n'a pas vocation à représenter le potentiel absolu de votre armée et n'est pas une note sur 20. Elle ne sera valable que dans le cadre de ce tournoi et dépendra fortement du contexte formé par les autres armées présentes à ce tournoi.

Enfin votre vision du jeu n'est forcément celle des organisateurs, et en vous inscrivant vous décidez de leur faire confiance. Aussi cela pourra expliquer les différences entre vos estimations et celles des organisateurs, cette estimation reste subjective et un écart de 2 points ne saurait représenter une « erreur » (et d'expérience d'orga n'aurait que très peu ou pas d'influence sur le déroulement du tournoi).

Toutefois afin de vous faire participer et d'intégrer votre estimation, nous vous demandons d'évaluer vous-même votre bonification à l'aide des critères ci-dessous (estimation à faire figurer sur votre liste d'armée dans la case prévue à cet effet sur le modèle imposé). Cela constituera une base de réflexion lorsque les organisateurs évalueront votre bonification définitive.

## Critère 1 : Nombre d'unités : 3 points maximum

*Tient compte du nombre d'unités dans l'armée. Juge de la capacité de l'armée à contester les objectifs (+ elle a d'unités + facilement elle conteste), à gêner l'adversaire avec une multiplicité d'unités (interception de charge, sacrifice d'unités,...). Tient compte aussi du fait qu'une armée avec de nombreuses unités offre donc plus de points d'annihilation.*

- 0 : Plus de 20
- 1 : entre 15 et 19
- 2 : entre 11 et 14
- 3 : 10 ou moins

## Critère 2 : Puissance opérationnelle : 4 points maximum

*Tient compte du nombre d'unités opérationnelles et de leur robustesse (capacités à tenir l'objectif sous le feu ennemi)*

- 0 : Armée bâtie pour prendre de l'objo (beaucoup d'unités opé et très résistantes)
- 1 : Unités opérationnelles en grand nombre ou très robustes
- 2 : Noyau opérationnel efficace
- 3 : Unités opérationnelles en petit nombre ou fragiles
- 4 : Minimum d'unités opérationnels ou ultra fragiles

## Critère 3 : Potentiel de destruction au tir : 4 points maximum

*Tient compte du nombre d'armes meurtrières (armes à F élevée et PA faible / armes à forte cadence de tir et F moyenne / portée des armes / Artillerie) et de leur répartition au sein des unités.*

- 0 : Armée vouée au tir, munie d'un arsenal complet : faible PA, anti personnel, galettes,...
- 1 : Armée avec une grosse puissance de feu préparatrice pour le close chirurgical
- 2 : Armée équilibrée entre le tir et le close
- 3 : Armée munie de tir de soutien du genre armes spéciales pour aller au close
- 4 : Potentiel quasi nul : juste 2 ou 3 armes lourdes ou spéciales qui traînent

#### **Critère 4 : Potentiel de destruction au Close : 3 points maximum**

- 0 : armée spécialiste du close qui surclassera les spécialistes de close adverses
- 1 : armée vouée au close qui surclassera une armée adverse sans spécialistes de close
- 2 : armée pourvue de quelques unités lui assurant un impact ciblé au close (en contre charge par exemple)
- 3 : armée démunie quand elle se retrouve au close

#### **Critère 5 : Résistance globale de l'armée : 3 points maximum**

*tient compte de l'endurance des troupes, de leur(s) sauvegarde(s), du nombre de figurine dans l'armée, du blindage de leurs véhicules et de leurs équipements ou règles spé (We'll be back, holochamp, pierre esprit, possession démoniaque,...)*

- 0 : très résistante (nécrans, Pesteux, eldars à chassis chancés et conseils...)
- 1 : plutôt résistante (SoB, SM, SMC, orks en hordes, ...)
- 2 : résistance moyenne (orks, Tau, ...)
- 3 : armée en papier (EN,...)

#### **Critère 6 : Mobilité globale de l'armée : 3 points maximum**

*Tient compte du MOU des troupes et véhicule et de leurs équipements ou règles spé (infiltration, FeP, mouvement scout pour toute l'armée, invocation, pouvoir psy, équipement).*

*Attention aux pièges : par exemple une armée nécron peut sembler lente mais avec un voile et un monolithe elle ne peut déplacer certes que deux unités, mais n'importe lesquelles ce qui la rend très mobile surtout si on y ajoute des destroyers.*

- 0 : Ultra mobile / quasiment toutes les unités peuvent bouger de + que le standard\*  
(exple : EN, Nécrans+ voile + 2 monolithes, eldars)
- 1 : Bonne mobilité / une grosse partie de l'armée peut facilement se redéployer  
(exple : armées mécanisées)
- 2 : mobilité moyenne / l'armée dispose de quelques unités mécanisées ou rapides lui permettant d'intervenir rapidement sur un point du champ de bataille  
(exple : SM ou SMC avec 3 ou 4 unités de type tactiques en rhino, escouade d'assaut, patron volant, scouts en infiltration ou termites en frappe)
- 3 : Armée statique / à part quelques exceptions les unités ne peuvent pas bouger de + que le standard\* et sont vouées au tir statique.

*\*12 ps (mou+charge) piétons et 12 ps pour les véhicules*