

**NB : Gardez bien en tête que ce barème est une aide à la notation pour les organisateurs et ne saurait représenter une vérité absolue. Certaines armées paraissant inadapté à cette grille pourront voir leur bonification attribuée avec des critères modifiés.**

**Critère 1 : Potentiel d'optimisation du codex : 4 points**

*Les codex sont classés en fonction de leur utilisation la plus optimisée, un codex utilisé plus modérément pourra être changé de groupe.*

- 0 : Tyranides
- 1 : SM (générique) / Eldar / Chaos / Nécrans / Blood Angels
- 2 : Tau / Space Wolves / Black Templars / Dark Angels / Garde impériale / Orks
- 3 : Eldars Noirs / 13ème compagnie SW / Chasseurs de Sorcières
- 4 : Chasseurs de démons

**Critère 2 : nombre d'unités opérationnelles : 3 points**

- 0 : 13 ou plus
- 1 : entre 11 et 12
- 2 : entre 9 et 10
- 3 : 8 ou moins

**Critère 3 : Potentiel de destruction au tir : 4 points**

*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 : 2 points**

- 0 : armée spécialiste du close
- 1 : armée pourvue de quelques unités lui assurant un impact ciblé au close
- 2 : armée démunie quand elle se retrouve au close

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

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

- 0 : très résistante (nécrons, tyranides Godzilla, marines nombreux, eldars à serpents falcons conseil et SF)
- 1 : plutôt résistante (SoB, tyranides avec bcp de gros, SM et SMC, ...)
- 2 : résistance moyenne (orks à pied, KoS, Tau, ...)
- 3 : armée en papier (EN,...)

### **Critère 6 : Mobilité globale de l'armée : 4 points**

*Tient compte du MOU des troupes et véhicule et de leurs équipement 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, KoS, Nécrons+ voile + 2 monolithes, eldars)
- 1 : très mobile / une grosse partie de l'armée peut facilement se redéployer  
(exple : armée zippé, Tau mécanisé + exo armure)
- 2 : Bonne mobilité / l'armée dispose d'un petit noyau mobile qu'il peut redéployer rapidement  
(exple : SM de Close type BT ou SW avec transports, Tau non mécanisé)
- 3 : 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 de tir avec 3 ou 4 unités de type tactique en rhino, escouade d'assaut, patron volant, scouts en infiltration ou termites en frappe)
- 4 : armée statique / à part quelques exceptions les unités ne peuvent pas bouger de + que le standard\*  
(exple : GI sans transports ni cavaliers, SM de tir avec un ou 2 rhinos)

*\*12 ps (mou+charge) piétons (il faut compter les capacités comme les transports alloués, FeP,...)  
12 ps pour les véhicules, il faut aussi tenir compte dse capacités globales (téléportations et autres)*