

LE TEST FLUFFIQUE

Dans quelle mesure votre armée est-elle fluffique ? Est-elle abusée ? Ne prenez-vous que des Chevaliers du Chaos et des Chars, pour vous plaindre après que les autres ne prennent que trop peu d'unités de base ?

Laissez-moi d'abord dire que je déteste profondément les méthodes de composition traditionnelles. Non seulement elles n'empêchent pas les listes abusées, mais elles encouragent les listes répétitives, et fonctionnent rarement parfaitement pour toutes les armées.

Celle-ci est différente.

Comment ça marche ?

Il y a six étapes plus ou moins simples à suivre (si elles avaient été simples, le système aurait été mauvais). A chaque étape, vous ajoutez certains nombres qui décrivent votre armée et vous obtenez un score fluffique, qui varie généralement entre -5 et +5. A la fin, totalisez votre score et consultez la grille des résultats pour obtenir votre verdict.

Que devez-vous savoir pour faire ce test ?

En plus de votre liste d'armée, vous aurez besoin de calculer quelques petites choses pour faire ce test :

- Le pourcentage de points dépensés en personnages dans votre liste d'armée ;
- Le pourcentage de points dépensés en unités de base dans votre liste d'armée ;
- La taille de votre armée.

Il y a ci-dessous une paire de formules vous disant à quoi devrait ressembler une armée type de votre race. Pour la plupart des armées sorties, tous les chiffres nécessaires ont été calculés, mais si vous utilisez une armée spéciale, vous aurez besoin de certains éléments relatifs à votre liste d'armée.

Étape 1 – Personnages

Les personnages sont importants pour toutes les armées, mais en prendre trop n'est pas caractéristique d'un bon général. Calculez le pourcentage de points dépensés en personnages (y compris tout l'équipement, les objets magiques et les montures, mais pas les chars si ceux-ci sont achetés indépendamment, en tant qu'unité séparée). Consultez ensuite le tableau suivant pour connaître votre score fluffique pour cette étape.

% Persos	Persos légers	Persos moyens	Persos lourds
0 - 14	+2	+3	+4
15 - 19	+1	+2	+3
20 - 24	0	+1	+2
25 - 29	-1	0	+1
30 - 34	-2	-1	0
35 - 39	-3	-2	-1
40 - 44	-4	-3	-2
45 - 49	-5	-4	-3
50 - 54	-5	-5	-4
55+	-5	-5	-5

Quelle colonne utiliser ?

Pour les listes standard, référez-vous au tableau suivant. Pour les armées non-standards, vous pouvez le calculer vous-mêmes.

Armée	Armée de 2000+ pts	Armée de moins de 2000 points
Bêtes du Chaos	Persos moyens	Persos légers
Brettonnie	Persos légers	Persos légers
Comtes Vampires	Persos moyens	Persos moyens
Démons	Persos lourds	Persos lourds
Elfes Noirs	Persos moyens	Persos légers
Elfes Sylvains	Persos moyens	Persos moyens
Empire	Persos légers	Persos légers
Hauts Elfes	Persos moyens	Persos moyens
Hommes Lézards	Persos lourds	Persos moyens
Mercenaires	Persos légers	Persos légers
Mortels du Chaos	Persos moyens	Persos moyens
Nains	Persos moyens	Persos légers
Nains du Chaos	Persos moyens	Persos légers
Orques et Gobs	Persos légers	Persos légers
Rois des Tombes	Persos moyens	Persos moyens
Skavens	Persos légers	Persos légers

Les armées de 1000 pts ou moins ayant un ou plusieurs choix de personnages obligatoires (comme les Bretonniens et les rois des Tombes) passent au niveau supplémentaire (maximum : persos lourds).

Si vous utilisez une liste d'armée spéciale, comme une liste d'appendice de fin de livres d'armées, ou si vous utilisez un personnage spécial qui change la composition de votre armée, vous devrez déterminer quelle colonne vous devrez utiliser. Voir appendice *Calculs pris en compte pour le test fluffique*.

Étape 2 – Unités de base

Dans toute armée les unités de base forment le noyau de l'armée, mais certaines comptent plus sur elles que d'autres, et on attend de celles-ci qu'elles dépensent plus de points en unités de base qu'en d'autres choses. Regardez le pourcentage de points dépensés en unités de base et mettez le en rapport avec votre armée pour déterminer votre score fluffique de cette étape.

% Unités de base	Base légère	Base moyenne	Base lourde
0 - 14	-4	-5	-5
15 - 19	-3	-4	-5
20 - 24	-2	-3	-4
25 - 29	-1	-2	-3
30 - 34	0	-1	-2
35 - 39	0	0	-1
40 - 44	+1	0	0
45 - 49	+2	+1	0
50 - 54	+3	+2	+1
55 - 59	+4	+3	+2
60 - 64	+5	+4	+3
65 - 69	+5	+5	+4
70+	+5	+5	+5

Quelle colonne utiliser ?

Pour les listes standard, référez-vous au tableau suivant. Pour les armées non-standard, vous pouvez le calculer vous-mêmes.

Bêtes du Chaos	Base moyenne
Brettonnie	Base légère
Comtes Vampires	Base moyenne
Démons	Base lourde
Elfes Noirs	Base légère
Elfes Sylvains	Base légère
Empire	Base lourde
Hauts Elfes	Base légère
Hommes Lézards	Base légère
Mercenaires	Base moyenne
Mortels du Chaos	Base lourde
Nains	Base moyenne
Nains du Chaos	Base moyenne
Orques & Gobelins	Base lourde
Rois des Tombes	Base moyenne
Skavens	Base lourde

Si vous utilisez une liste d'armée spéciale, comme un liste de fin de livres d'armées, ou si vous utilisez un personnage spécial qui change la composition de votre armée, vous devrez déterminer quelle colonne vous devrez utiliser. Voir appendice *Calculs pris en compte pour le test fluffique*.

Étape 3 – Pas de spécial ni de rare ?

Toute armée a quelques unités spéciales ou rares, et rassembler une force ne comprenant ni l'un ni l'autre n'est pas du tout fluffique.

Score étape 2 – score étape 1	Valeur fluffique
6 ou 7	-1
8 ou 9	-2
10	-3

Par exemple, si votre score à l'étape 1 était de -2 et votre score à l'étape 2 de +5, vous obtenez $5 - (-2) = 7$. Vous devez donc soustraire 1 de la valeur fluffique de votre armée.

Étape 4 – Puissance d'unité (PU)

Evidemment, plus la valeur moyenne de vos figurines est élevée, plus votre armée est réduite. Si vous utilisez une armée standard, consultez le tableau suivant pour déterminer quelle devrait être la puissance d'unité de votre armée par tranche de 500 pts.

Indice de prix	Armées	PU/500pts
17+	Démons (Chaos Universel, Tzeench)	18
15 - 16	Démons (Khorne, Nurgle, Slaanesh), Mortels du Chaos	22
13 - 14	Brettonnie, Hauts Elfes, Hommes Lézards	24
11 - 12	Elfes Noirs, Elfes Sylvains, Nains, Rois des Tombes	26
9 - 10	Bêtes du Chaos, Comtes Vampires, Empire, Mercenaires, Nains du Chaos	28
1 - 8	Orques & Gobelins, Skavens	40

Pour déterminer votre score fluffique de cette étape, commencez par diviser la taille totale de votre armée par 500 (ex : $2000/500=4$). Ensuite, divisez la PU totale de votre armée par ce score pour déterminer votre indice de PU. Si vous aviez 2000 pts d'Orques et Gobelins avec une PU totale de 173, votre indice de PU est de 43.25.

- Un indice de prix de 9+ et un indice de PU inférieur à la norme : -1 pt par tranche complète de 2 points (max. -5).
- Un indice de prix de 9+ et un indice de PU supérieur à la norme : +1 pt par tranche complète de 3 points (max. +5).
- Un indice de prix de 8- et un indice de PU inférieur à la norme : -1 pt par tranche complète de 4 points (max. -5).
- Un indice de prix de 8- et un indice de PU supérieur à la norme : +1 pt par tranche complète de 6 points (max. -5).

Donc, dans l'exemple ci-dessus, l'indice de PU est supérieur à la norme, mais pas de 6 pts ou plus ; le score fluffique de cette étape est donc de 0. Si l'indice de PU avait été de 36 ou moins, le score fluffique aurait été de -1 ; s'il avait été de 32 ou moins, le score fluffique aurait été de -2.

Si vous utilisez une liste d'armée spéciale, comme un liste de fin de livres d'armées, ou si vous utilisez un personnage spécial qui change la composition de votre armée, vous devrez calculer l'indice de prix vous-même. Voir appendice *Calculs pris en compte pour le test fluffique*.

Étape 5 – Rien que des chars en base ?

Sélectionner les unités de base les plus chères en aussi grand nombre que possible n'est pas fluff. Votre score fluffique pour les unités de base (étape 2) est donc mis en rapport avec votre score de PU (étape 4).

Score étape 2 – score étape 4	Valeur fluffique
2 ou moins	0
de 3 à 5	-1
de 6 à 8	-2
10	-3

Donc si votre armée de Mortels du Chaos comprenait 68% d'unités de base (+4 en valeur fluffique), mais n'a qu'une PU totale de 79 (-2 en valeur fluffique), vous obtiendrez -2 à votre valeur fluffique pour cette étape car $+4 - (-2) = 6$.

Étape 6 – Unités améliorées

Quand une unité est améliorée car elle représente une élite, elle ne doit pas être traitée comme une unité normale. Cette étape traite de ces unités améliorées. Par exemple : Chevaliers impériaux du Cercle Intérieur, Chasseurs impériaux, Elus du Chaos, Chevaliers du Chaos Elus, Kostos orques, Tunneliers skavens, ... Pour le dire simplement, tout ce qui dispose de l'option : "une unité peut être...".

Pour chaque unité améliorée que vous avez, comparez le nombre de figurines améliorées avec le nombre de figurines non améliorées du même type.

Valeur fluffique

Aucune figurine non améliorée	-2
Quelques non améliorées, mais moins que des améliorées	-1
En gros le même nombre	0
Deux fois plus ou davantage de figurines non améliorées	+1

Donc, si votre armée de l'Empire contient une unité de Chevaliers du Cercle Intérieur et une autre de Chevaliers du loup Blanc du Cercle Intérieur, vous obtenez -4 à la valeur fluffique pour cette étape.

Pour finir – Etes-vous fluff ?

Avez-vous calculé votre score fluffique ? Bien. Regardez à quoi cela correspond dans le tableau suivant.

Valeur fluffique

-13 ou moins	Vil bourrin optimisateur !
-12 à -10	Très très abusé
-9 à -7	Très abusé
-6 à -4	Assez abusé
-3 à -1	Un peu abusé
0	Moyen
+1 à +2	Un peu fluff
+3 à +4	Assez fluff
+5 à +6	Très fluff
+7 à +9	très très fluff
+10 à +12	Superfluffy
+13 ou plus	Vous voulez rire ?!

Souvenez-vous qu'un score total de 0 est la moyenne, et que si vous obtenez un score négatif, vous pouvez toujours invoquer des excuses douteuses... "Mééé euh, c'est une armée à thème"...

Auteur : Avian

Traduction : Mîm

Dernière Mise à Jour : 15/02/03

CALCULS PRIS EN COMPTE POUR LE TEST FLUFFIQUE

Personnages – Déterminer quelle colonne utiliser

Si votre armée vaut moins de 2000 pts, prenez la valeur de base (c-à-d avant l'ajout de toute option) du héros le moins cher disponible dans votre armée.

Si elle fait 2000 pts ou plus, prenez la valeur de base du seigneur le moins cher disponible dans votre armée. Pour une armée bretonnienne, il s'agit du Duc, coûtant à la base 100 pts.

- Ne comptez pas les personnages bestiaux et démoniaques dans une armée commandée par un général mortel.
- Ne comptez pas les personnages mortels et démoniaques dans une armée commandée par un général bestial.
- Ne comptez pas les personnages bestiaux et mortels dans une armée commandée par un général démoniaque.

Ensuite, déduisez la somme de la valeur de base de la figurine de base la moins chère et de la figurine de base la plus chère (à l'exclusion des Nuées, Machines de Guerre et Chars autres que ceux de Khemri) pour déterminer l'indice de personnage.

Pour les Bretonniens, la figurine de base la moins chère est l'homme d'armée (4 pts), et la plus chère est le Chevalier du Royaume (25 pts). L'indice de personnage dans une armée de 2000+pts est donc de $100 - (4 + 25) = 71$.

Ensuite, consultez le tableau suivant pour déterminer quelle colonne consulter :

Indice de personnage	Armées de 2000 pts et plus	Indice de personnage	Armées de moins de 2000 pts
1 - 89	Persos légers	1 - 39	Persos légers
90 - 179	Persos moyens	40 - 79	Persos moyens
189+	Persos lourds	80+	Persos lourds

En se référant au tableau, on constate que l'armée bretonnienne de 2000+ points dispose de personnages légers.

Unités de base – Déterminer quelle colonne utiliser

Totalisez le nombre d'unités de base disponibles dans votre armée. Les Elfes Noirs, par exemple, en ont 3 : Lanciers, Corsaires et Cavaliers noirs. Ne prenez pas en compte les unités qui sont des améliorations d'autres unités (les Chevaliers du Loup Blanc comptent, mais pas les Chevaliers du Loup Blanc du Cercle Intérieur).

Ensuite, additionnez les unités spéciales et rares. Les Elfes Noirs en comptent 10.

- Ne comptez pas les unités mercenaires (sauf dans une armée mercenaire bien entendu).
- Ne comptez pas les Régiments de Renom.
- Ne prenez pas en compte les unités bestiales et démoniaques pour une armée commandée par un général mortel.
- Ne prenez pas en compte les unités bestiales et mortelles pour une armée commandée par un général démoniaque.
- Ne prenez pas en compte les unités mortelles et démoniaques pour une armée commandée par un général bestial.

Ensuite, déterminez quels pourcentages des unités disponibles sont des unités de base. Dans le cas des Elfes Noirs, 23% (3/13). Puis comparez le pourcentage obtenu et le tableau suivant.

Nombre clef	
1 - 29%	1
30 - 39%	2
40 - 49%	3
50+%	4

Pour les Elfes Noirs, le nombre clef est 1. Ajoutez-y le nombre d'unités de base disponibles, pour obtenir l'indice de nombre, puis référez-vous au tableau suivant. Dans le cas des Elfes Noirs, l'indice de nombre est 4 (3+1).

Indice de nombre	Colonne à utiliser
2 - 5	Base légère
6 - 8	Base moyenne
9+	Base lourde

Les Elfes Noirs sont donc une armée à base légère, il est donc normal pour eux de dépenser plus de points en unités spéciales et rares qu'en base.

Puissance d'unité – Calculer l'indice de prix

Pour déterminer votre indice de prix, prenez le coût de base (avant tout achat d'amélioration) de la figurine de base la moins chère, et ajoutez-y la valeur de base de la figurine de base, spéciale ou rare la plus chère (non compris les Nuées, Créatures Ethérées, Machines de Guerre, Monstres et Chars autres que ceux de Khemri). Pour une armée d'Orques et Gobelins, cela donne 2 (gobelin sans équipement) + 18 (chevaucheur de sanglier), soit 20 pts.

- Ne comptez pas les unités mercenaires (sauf dans une armée mercenaire, bien entendue).
- Ne comptez pas les Régiments de Renom.
- Ne prenez pas en compte les unités bestiales et démoniaques pour une armée commandée par un général mortel.
- Ne prenez pas en compte les unités bestiales et mortelles pour une armée commandée par un général démoniaque.
- Ne prenez pas en compte les unités mortelles et démoniaques pour une armée commandée par un général bestial.

Ensuite, ajoutez la valeur de la figurine de base la plus chère pour sa puissance d'unité (sans compter les Nuées, Créatures Ethérées, Machines de Guerre, Monstres et Chars autres que ceux de Khemri).

Pour une armée d'Orques et Gobelins, il s'agit de l'archer orque, car à 7 pts, son prix/puissance d'unité est supérieur à celui du chevaucheur de loup gobelin ($10/2 = 5$). Cela donne $20 + 7 = 27$.

Ensuite, divisez ce total par la puissance d'unité combinée des figurines prises en compte. Pour les Orques et Gobelins, 4 (1 pour le gobelin, 2 pour le Chevaucheur de sanglier et 1 pour l'archer orque). Arrondissez le résultat au supérieur. Pour les Orques et Gobelins, $27/4 = 6.75$, qui, arrondi, donne 7.