

Chaque joueur part avec un capital de 10 points sur 20 possibles.

Ensuite s'appliquent les bonus ou malus suivants :

Conversion (un seul des 2 bonus qui suivent est possible)

+ 1 : présence de conversion(s) originale(s) ou lourde(s)

+ 2 : présence de pièces personnalisées par sculpture ou armée entièrement convertie

Socles (un seul des 3 bonus/malus qui suivent est possible)

- 1 : le socle est monotexturé sans aucun autre travail visible
(ne serait-ce qu'un brossage ou deux)

+ 1 : Socle texturé avec différents matériaux (ex : sable + herbe) + différentes couleurs
(brossages...) ou ajouts de détails

+ 2 : Socle travaillé avec soin comme un élément à part entière de la figurine (travail de
peinture,...)

Personnalisation des escouades (un seul des 2 bonus qui suivent est possible)

+ 1 : Marquage d'escouades présents (et « **visibles** »)

+ 2 : Soin particulier apporté au marquage d'escouade et/ou personnalisation de chaque
escouade

Niveau de détails (un seul des 3 bonus/malus qui suivent est possible)

-1 : Le minimum - grandes zones d'une couleur différente (armures, armes, peau,
vêtements...)

+1 : Niveau de détail supérieur (chaque détail a bénéficié d'une mise en couleur spécifique).

+2 : Détails ajoutés sur la figurine par effets de peinture (free hand, éraflures en trompe l'œil,
salissures ou autres effets)

Maîtrise technique (un seul des 3 bonus/*malus* qui suivent est possible)

-2 : de la peinture a été appliquée... point (figurines sales, peinture pâteuse, débordements,...)

-1 : simple travail d'aplats sans aucun travail supplémentaire

+ 1 : peinture assurée (début de techniques avancées : éclaircissements et ombrages)

+ 2 : peinture maîtrisée (techniques avancées : fondus, nmm,...)

Des malus ou bonus supplémentaires pourront être ajoutés sur le moment par les juges si le besoin s'en fait sentir (par exemple : -1 pour une armée à la peinture écaillée à outrance, + 1 pour un plateau de présentation ,...).