

PAJO – Aide à la notation « Modélisme et peinture»

- Version Août 2009 -

Le système de notation qui vous est proposé ici est le fruit d'un travail collectif effectué au sein de l'équipe de Warmania. Nous avons consulté et débattu avec plusieurs organisateurs de tournois, afin de proposer un système de notation "modélisme" cohérent et adaptable à l'esprit que vous souhaitez insuffler à votre manifestation.

L'idée directrice de cette notation est de récompenser les efforts des joueurs qui s'investissent dans la conception de leur armée, en soignant l'aspect de leurs figurines. Cette grille de notation n'a pas pour but de sanctionner, mais plutôt d'encourager les efforts apportés à la réalisation d'une belle armée.

Les 5 critères de base qui ont été sélectionnés doivent vous aider à noter l'effet d'une armée sur une table de jeu. L'esprit de cette notation est de récompenser les armées qui claquent au premier coup d'oeil et qui invitent à y regarder de plus près.

1. Avant-propos:

Les gens supportent mal les notes en dessous de 10/20, même si, dans l'absolu, cela représente leur niveau sur une échelle de 0 à 20. Ils prennent cela comme une sanction. La note de modélisme doit amener les joueurs à améliorer la qualité de leur armée. Leurs efforts doivent être récompensés par cette note. De plus, dans le feu de l'action, il n'est pas simple d'accorder beaucoup de temps à la notation du travail de modélisme. Il faut une grille de notation simple et rapide à appliquer. C'est ce que nous vous proposons ici.

2. L'esprit du truc:

Cette grille est conçue pour obtenir peu de notes en dessous de 10, afin de ne pas créer une impression de sanction chez les joueurs. D'où l'idée de partir d'une base de 10/20, que l'on module par la suite par l'application de 5 bonus/malus. Les critères sont volontairement magnanimes afin d'encourager les efforts des joueurs. Lorsque l'on a mis le doigt dans l'engrenage du modélisme, en général, on aura tendance à toujours améliorer son armée.

3. Avantages du système de notation:

Cette grille a l'avantage de contenter le joueur, tout en l'incitant à faire quelques efforts qui seront pris en compte directement sur sa note de modélisme. A l'aide d'un tableau de notation, préparé à l'avance, la notation est rapide.

4. Inconvénient du système de notation:

L'ensemble de l'échelle de notation n'est pas utilisé. Le différentiel entre les plus belles armées (note > 16/20) et les armées de qualité inférieure ne représente pas la différence réelle de travail global sur l'armée. Par contre, les « erreurs » (et elles seront forcément nombreuses au vu du nombre d'armées à noter et du caractère volontairement subjectif de cette notation) sont minimisées.

5. Conseils d'utilisation:

Il ne faut pas hésiter à publier les critères de notation avant la manifestation. Cela permettra aux joueurs de concentrer leurs efforts sur les critères qui amènent le plus de points et au final, l'armée n'en sera que plus belle. Il est possible de sortir des critères définis pour récompenser les efforts et adapter le système à votre manifestation. Le système proposé n'est pas monolithique. Il peut aisément être modifié par l'addition de bonus/malus supplémentaires ou par un changement de pondération des indicateurs. En règle générale, si vous hésitez entre deux niveaux de bonus, soyez généreux et accordez la note la plus favorable. In fine, si la note finale obtenue ne correspond pas à l'aspect visuel global de l'armée (par exemple, par comparaison avec une armée ayant obtenu la même note), n'hésitez pas à monter/baisser la note en dehors de tout critère défini par le système. Ce système est une aide, pas un carcan.

Le système de bonification « Modélisme »

Le système de bonification est segmenté en 5 critères de modélisme qui reprennent les aspects les plus importants de la qualité d'une armée. Chaque critère est pondéré par des indicateurs de type bonus/malus.

Chaque joueur dispose d'un capital de 10 points de modélisme, sur 20 points potentiels. Ce capital est modifié par l'application d'un seul bonus/malus par critère de notation.

1. Technique de peinture

+3: Maîtrise des techniques avancées : *La peinture est fine et soignée. Une partie des techniques avancées comme les dégradés, les fondus, le NMM, la micro-peinture, le weathering, l'éclairage zénithal, etc... sont bien maîtrisés.*

+2: Maîtrise des techniques de base : *La peinture est bien appliquée. Des techniques comme l'aplat, les éclaircissements, les lavis, le lining et les brossages à sec sont maîtrisés. On qualifie alors la peinture de "table top".*

-2 : Mauvaise technique de peinture : *L'aspect des figurines n'est pas beau et apparaît comme irrégulier. La peinture est pâteuse ou granuleuse. Les couleurs ont été appliquées sans précaution et débordent.*

Présence de figurines non-peintes = 0/20 : *L'armée contient plusieurs figurines non-peintes ou simplement sous-couchées. Le joueur n'obtient aucun point de modélisme.*

2. Technique de conversion

+2: Conversions abondantes, de bonne qualité et/ou réalisation de sculpture : *La majorité des figurines de l'armée sont modifiées par rapport à leur aspect d'origine et converties avec goût. Les conversions apportent une singularité à chaque figurine et sont le fruit d'un travail de modélisme.*

+1: Présence de plusieurs conversions bien réalisées : *Quelques figurines sont*

singularisées grâce à des conversions. Les conversions réalisées sont simples, n'ont pas nécessité un travail de modélisme avancé, mais s'intègrent bien à la figurine.

3. Cohérence et personnalisation

+3: Effet "Waouh!", forte cohérence et personnalisation: *Armée homogène dans son aspect. La thématique de l'armée est forte et cohérente (utilisation d'un schéma de couleur cohérent, présence d'uniforme, de détails récurrents). L'armée est unique et ne provoque pas une impression de "déjà vu".*

+1: Armée personnalisée avec marquage d'unité : *L'armée a un certain caractère. Elle dégage une singularité. Les unités de l'armée sont identifiables facilement. L'armée forme un bloc cohérent.*

4. Soclage

+1: Soclage de bonne qualité : *Les socles sont bien réalisés et homogènes sur l'ensemble des figurines.*

-1 : Soclage inexistant

5. Finesse des détails

+1: Détails soignés : *La majorité des figurines ont été travaillées en détail. Lorsque l'on regarde une figurine de prêt, les détails sont bien réalisés.*

-1 : Absence de détails

