

VALKYRIE : le choix des armes !

JULIEN CASSES

Les « anciens » ayant connu les premières heures du White Dwarf français auront sans doute déjà fait le rapprochement entre le titre de cet article, et celui éponyme que White Dwarf avait réalisé. Pour ceux qui n'ont pas connu cet âge d'or, le « choix des armes » fût une série d'articles au sein desquels trois staffs montaient et peignaient leurs armées de Warhammer Battle de A à Z, avant de terminer sur une confrontation en bonne et due forme sur la table de jeu.

Le magazine a donc choisi de rendre hommage à ce concept, en le faisant « renaître » de ses cendres. D'ailleurs hasard du calendrier, Games-Workshop via son portail web en fait de même !

Mais, concernant notre propre version, vous n'êtes pas sans savoir que Ravage a édité en un nombre limité d'exemplaires, une figurine représentant son héroïne : Valkyrie (accompagnée d'un petit démon au nom surprenant de... Ravage !). C'est sur ce support que nous vous proposons de suivre, sur trois numéros, la réalisation de différentes versions de cette figurine, par... trois peintres différents !

Objectif

Le but avoué est de vous permettre de suivre et surtout de voir, les différentes manières d'appréhender un même sujet. Il va être intéressant de regarder comment nos protagonistes vont commencer ce challenge. Quand l'un commencera par baser toute les parties de la figurine, un autre entamera peut-être directement une partie en particulier, ou le socle. Le rythme ne sera sans doute pas le même aussi, et l'un ira sans doute plus vite que les deux autres.

Mais le plus captivant sera sans doute aussi de constater comment chacun va s'approprier Valkyrie. En effet, cette figurine n'est pas représentative d'un univers en particulier, comme l'ont prouvé tous les profils des différents jeux (Warhammer Battle ou 40,000, Mortebrume, Alkemy, Confrontation, Claustrophobia, Infinity, et d'autres à venir, notamment Anima Tactics...) publiés dans nos pages.

Ainsi, la consigne a été donnée à chaque peintre d'être totalement libre quant à la réalisation de son projet.

Il n'est bien sûr pas question de sortir les tueries de la décennie dans ces pages, mais juste de voir

les différentes manières dont nos peintres vont travailler. L'intérêt sera donc de voir différentes techniques, travaux de couleurs ou de matières, sur une même et identique pièce.

Mais c'est au tour des concernés d'en parler !



Valkyrie la vampire, au pays de Mononoké...

Préambule

J'hésitais entre la réalisation d'une version futuriste ou d'une de fantasy « médiévale ». Sachant qu'il ne fallait pas faire de doublon avec mes comparses, nous nous sommes concertés.

Une fois le choix « fantasy » effectué, j'ai opté pour un détournement vers une version vampirique. Le clin d'œil est d'autant plus délicat que Thomas David (sculpteur de Valkyrie) a réalisé par le passé de biens jolis détournements de l'elfe Aénur (GW, figurine limitée), en vampire. Le décor sera un bout de château délaissé, et repris par la nature.

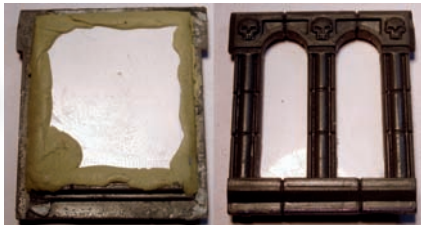
S'y est ensuite greffé le désir de peindre un décor lunaire à travers les « fenêtres ».

J'aurais pu m'arrêter là, mais j'ai regardé entre-temps l'intégrale de Miyazaki. Et là, choc total sur les petits Sylvains dans Mononoké ! Bref, il m'a fallu en rajouter, surtout que ça collait parfaitement avec l'idée de mère-nature reprenant ses droits sur les constructions humaines.

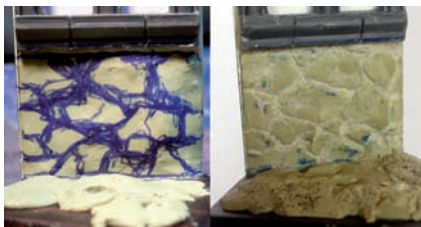
La base du décor

Comme expliqué, je compte réaliser en trompe l'œil le décor extérieur qui entoure le château. Pour cela, je me suis procuré un double encadrement de fenêtre issu de feu Mordheim, jeu édité par GW.

J'ai ensuite collé dans son dos de la carte plastique pour l'obstruer, joindre les contours en milliput, et ainsi disposer d'une surface pour peindre le futur horizon.



Pour faire tenir les fenêtres il a bien fallu construire un mur. J'ai donc ressorti mon milliput, et réalisé une surface plus ou moins plane. Une fois sèche, je suis venu y dessiner les formes de différents morceaux de roches. Puis, avec un scalpel et une aiguille j'ai creusé dans les traits dessinés.



Les sylvains

Pour ces derniers, rien de bien compliqué ! Une boulette de Brown Stuff pour le corps, et une autre pour la tête. Pour celle-ci, on vient creuser à l'aiguille deux trous pour les yeux, et un pour la bouche. On s'inspire des dessins originaux de Miyazaki pour les proportions, la forme des crânes, ou le côté caricatural des yeux et bouches. Puis, on utilise quatre fins boudins pour les jambes et les bras. Et voilà !



Enfin, pour simuler le côté « repris par la nature », j'ai ajouté des branchages et de la mousse, qui ont poussé à travers les vieux murs et l'ancien sol. Concernant Valkyrie et pour bien situer l'époque « fantasy », j'ai décidé de limer le « R » de sa ceinture pour le remplacer par une gemme. Idem, la télécommande futuriste a été remplacée par une simple bourse.



Le début des hostilités

Comme d'habitude, je commence par peindre l'élément de la figurine représentant sa plus grande surface. Ici, il s'agit du manteau.



JULIEN CASSES

J'ai d'abord commencé par le baser avec un mélange de Bleu Ultramarine GW et de Bleu de Céruleum opaque Liquitex.



Ombres et lumières sont travaillées conjointement afin d'équilibrer les contrastes. Les lumières sont montées en partant de la base, et en y ajoutant du Bleached Bone GW, puis du blanc. Les ombres sont construites en passant des jus d'encres bleue, marron, violacée et rouge. Tantôt pures, tantôt en partant de la base. Je reviens sur certaines zones avec des lumières et des ombres intermédiaires mates pour enlever de la brillance. Je conserve ainsi un aspect pardessus en cuir, sans que celui-ci soit aussi brillant qu'une gemme !

Dans le prochain épisode...

Peau, vêtement, bottes... Je tenterai de finir complètement le devant de la figurine, voire de commencer Ravage ! On gardera la peinture du socle, et de Ravage le cas échéant pour la toute fin de ce challenge ! Surtout qu'avec le trompe l'œil et les possibles effets de lumières (OSL) des Sylvains, j'appréhende un peu !