

VALKYRIE : Partie 3

JULIEN CASSES

Et
voici
la fin de ce
petit « défi » entre
amis. Après avoir présenté leurs
différentes idées et commencé
le travail à proprement parler,
nos trois larrons présentent
enfin la fin de leur travail.
Alors, les trois versions
seront-elles si différentes
? La réponse est dans les
pages qui suivent.



Depuis le Ravage 59, nous vous avons proposé de suivre un petit défi entre amis, ayant pour but de faire peindre trois versions de Valkyrie, par trois peintres différents. Au fur et à mesure, vous avez donc pu voir comment chacun a entamé sa figurine. Tout d'abord en définissant le thème à retranscrire, puis par la réalisation pure et dure, que ce soit en peinture ou via la construction du socle.

Quand l'un a commencé le socle, un autre a entamé le manteau, et un dernier a posé toutes ses bases... et de pages en pages, chacun a traité son héroïne d'une manière bien à lui.

Tel était le but de cet exercice : voir, sur le même support, des manières de travailler totalement différentes.

Il est l'heure maintenant pour vous de voir les versions finales, et surtout de découvrir le ressenti de nos trois peintres après ce « choix des armes à l'ancienne ».

dont elles ont été exécutées.

Cet exercice m'a donné l'occasion de pousser un peu plus mon travail sur un type de socle plutôt science fiction et de tester quelques effets et des matériaux que j'utilise finalement assez peu. C'est une expérience profitable à renouveler autant que possible ! Reportez-vous à la page suivante pour découvrir ma petite pépète terminée !

tout quand il faut obtenir un résultat visuel en très peu de temps. Au final, je suis très heureux d'avoir participé, et je reste émerveillé par ce que mes collègues ont réussi à sortir !

Julien Casses



Je dois avouer avoir beaucoup apprécié l'idée de ce challenge. En revanche, je n'aurais jamais imaginé que mon planning changerait autant en quelques mois, faisant passer mon temps horaire de peinture à un niveau proche du néant. Ainsi, si je n'ai pu terminer ma Valkyrie de la façon dont je l'espérais, cela a néanmoins eu le mérite de me faire traiter à nouveau une figurine dans un niveau tabletop. Chose qui, contrairement à ce qu'on pourrait croire, n'est pas si aisée, sur-

Laurent Exposito Mas



L'aventure se termine donc ici, c'était un challenge bien sympathique auquel j'ai pris plaisir à participer. Je suis assez content de mon ambiance et je trouve que le rouge à lèvres noir lui va à ravir. Par ailleurs, cela m'a permis de réaliser un petit socle glacial, chose qui me titillait depuis pas mal de temps.

Bref, que du bonheur, on remet ça quand vous voulez !!

Christophe Bauer



Il est toujours intéressant de voir une même pièce traitée par plusieurs personnes différentes. Cela permet d'apprécier les idées des autres et la façon

Valkyrie la vampire au pays... du tabletop !

JULIEN CASSES

Comme la première page de cet article vous l'a laissé entendre, je n'ai effectivement pas eu le loisir de terminer ma pièce de la manière que j'espérais. Cependant, loin d'être une catastrophe, cela a eu un mérite : me faire repeindre une figurine dans une approche Tabletop.

Or, et chose que j'avais oubliée, c'est que lorsqu'on dispose d'un temps ridiculement faible pour peindre une figurine, il faut dès lors maximiser ses effets et surtout son impact visuel.

La cohérence des couleurs devient alors primordiale, et surcharger ne serait-ce qu'une infime partie de la figurine avec une couleur de trop provoque rapidement des catastrophes. Il en est de même si l'on utilise une teinte trop fréquemment au détriment d'une autre.

Ainsi, le pantalon et les bottes ont été pendant un moment entièrement rouges, ce qui n'intégrait plus du tout la figurine dans son socle. J'ai ainsi dû corriger cela, et j'ai finalement opté pour la solution la plus simple : garder les bottes dans un ton cuir clair, teinte utilisée ailleurs sur la figurine.

Pour jouer la carte de la simplicité et de l'efficacité, j'ai donc surtout utilisé de contrastes forts. Premièrement sur les valeurs de lumières et d'ombres, mais aussi sur l'opposition des teintes. Deux couleurs identiques ou proches ne se côtoient

jamais, et les linings séparant les différentes parties sont volontairement accentués. On obtient ainsi des parties qui se distinguent parfaitement les unes des autres, mais aussi une lisibilité visuelle qui se voit facilement une fois la figurine posée sur la table de jeu.

Le visage et Ravage

Il reste bien sûr deux choses importantes dans cette figurine. Premièrement, et comme toujours, le visage. Deuxièmement, et chose moins commune, le familier. En effet ce dernier n'est pas une partie comme une autre. C'est un personnage à part entière, qu'il faut donc pouvoir clairement distinguer.

Pour cela, j'ai choisi de le peindre dans une teinte extrêmement vive et totalement sans raccords avec le reste de la figurine, au contraire du socle. Le Vert Scorpion GW se démarque ainsi totalement de Valkyrie, ce qui ne l'empêche pas de se fondre dans le décor. Cela grâce à la peinture de la mousse verte du sol, et de nuances vertes dans la roche du mur et des branchages.

Pour le visage, rien de bien nouveau. La teinte utilisée reste toujours la plus claire de la figurine, et j'ai principalement éclairé le nez, les pommettes, le bas du menton et la lèvre inférieure. J'ai aussi délibérément laissé les yeux blancs afin de conserver un aspect un peu « morbide et fantomatique ».



On colle le tout et... c'est fini !

Au final, je pense que nous avons chacun su présenter trois niveaux de finitions. Tabletop pour ma part, Intermédiaire pour Laurent, et Expo pour Christophe. J'espère que vous aurez eu autant de plaisir à nous suivre, que nous à vivre ce « challenge ». Je vous laisse donc avec ma petite vampire, entourée de gentils sylvains, dont je ne sais si Ravage, en bon petit monstre qu'il est, les côtoiera de manière pacifique ou plus... festive !

