

Analyse

Récemment, nous avons assisté à l'apparition d'une gamme de peinture proposée par Rackham. Aujourd'hui, c'est au tour de la firme américaine Privateer Press de se lancer dans l'affaire. Ainsi à partir du 15 novembre vous pourrez commencer à vous procurer ce nouveau produit. Cet article a pour but de vous livrer mes impressions concernant cette nouvelle gamme.



Julien CASSES

PARTIE I: PRÉSENTATION DE LA GAMME

Packaging :

Pour commencer, nous devons remarquer que les pots de la Formula P3 ressemblent à s'y méprendre aux tous premiers pots produits par Games Workshop lors de la première sortie de sa gamme. Tant mieux, car il s'agit du meilleur conditionnement jamais réalisé ! Pour ouvrir les pots, il faut enlever une petite languette (un peu comme sur une bouteille de yaourt à boire), et l'on peut enfin découvrir la nature de ces nouvelles acryliques.

Les différentes couleurs se retrouvent vendues par sets d'armées. Pour le moment, six sets sont disponibles :

- Khador
- Cygnar
- Iron Kingdoms
- Cryx
- Protectorate (Menoth)
- et enfin Mercenary.

Chaque set d'armée contient six pots de 18 ml chacun. Cela nous conduit donc pour l'instant à une gamme de 36 pots de peintures. Je dis bien pour l'instant, car il est fort probable que cette dernière s'élargisse avec le temps. Le prix pour un set tournera aux alentours de 18 euros, soit trois euros le pot. Cela peut sembler cher, mais il faut savoir que les pots de peintures GW contenant 12ml, sont eux à 2.50 euros. Après un calcul rapide, l'évidence est frappante, la P3 est plus rentable : plus de contenu pour un prix au millilitre moins onéreux et un meilleur conditionnement.



« le set de peinture Cryx »

GAMME DE PEINTURE PRIVATEER PRESS :



Premières impressions :

La peinture se révèle très fluide et sa consistance est assez proche de celle des gammes de GW ou de Rackham non diluées. Une fois appliquée sur la figurine, on dispose d'un rendu final légèrement satiné, ce qui se révèle assez intéressant.

La gamme est assez développée, avec un grand nombre de verts, de rouges, ou encore de bleus différents. L'un des soucis majeurs des sets reste cependant la répartition des teintes. En fait, seuls deux sets contiennent des teintes métalliques (Cryx et Iron Kingdoms), ce qui oblige donc les acquéreurs d'autres sets, désireux d'appliquer des couleurs métalliques sur leurs figurines, à se les procurer. Par ailleurs j'ai noté une redondance de certaines teintes, surtout au niveau des verts. Il aurait sans doute été préférable de plus développer les métaux par exemple, et d'en fournir un par set. Par ailleurs, et pour le moment, il n'est pas encore question d'une vente des pots à l'unité. Ce qui aggrave le cas des peintres/joueurs ne désirant que certaines teintes.



« un échantillon des 36 pots de la gamme »

Le rouge semble assez couvrant contrairement à d'autres gammes. Il tire en effet moins vers le rose lors de la dilution. On notera la présence de couleurs « flashy » : avec le Necrodite Green des Cryx, ou l'Arcane Blue des Cygnar, par exemple.

Pour en revenir aux teintes métalliques, ces dernières se révèlent excellentes. En effet, même en les diluant d'une façon assez extrême, les pigments ne se dispersent pas et il n'y a donc pas de problèmes de paillettes. On peut ainsi faire de véritables lavis successifs de métaux, sans jamais rencontrer de problèmes avec la répartition des pigments. Ce qui est le problème majeur des pots métalliques d'autres gammes.

En conclusion :

Il s'agit donc d'une très bonne gamme, au moins autant que la GW (voire plus ?). Seuls points noirs pour le moment : la non disponibilité des pots à l'unité, et une résistance aux chocs très légèrement inférieure à la GW actuelle. Ce dernier point est assez minime (voir indécidable pour la plupart, mais disons que j'ai une certaine expérience en matière de chutes de figurines...). Elle peut donc très bien servir pour les joueurs, grâce à sa capacité couvrante élevée, du moment que ceux-ci font un minimum attention à leurs figurines. Bien sûr, je dis qu'elle est un peu moins résistante aux chocs ; ce n'est pas pour cela que la peinture s'écaille au moindre contact ! C'est infime, mais je le remarque quand même. Nous avons donc affaire à une très bonne tenue de la peinture sur la figurine, mais au final, un brin moins bien que celle des pots GW.

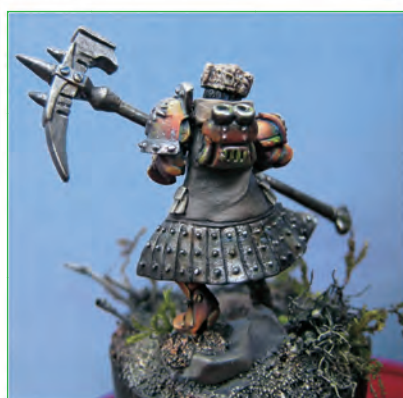
Je conseille vivement cette gamme pour de la peinture "de concours", ou pour les personnes qui souhaitent prendre leur temps et apprécier une gamme de peinture de qualité. Bien évidemment, elle conviendra aussi à merveille aux joueurs, du fait de son prix attractif et de sa capacité couvrante.

PARTIE 2: TRAVAUX PRATIQUES!

Afin de tester cette nouvelle gamme, j'ai décidé de peindre trois figurines et de traiter sur chacune d'elle une teinte ou un thème général. J'ai choisi la Sorscha (Epic) de Privateer Press, afin de tester les métaux, l'oxydation et le travail du rouge. Un Souffleur Gobelin de chez Rackham m'a permis de tester les teintes beiges et les verts, ainsi que des couleurs « flashy ». Enfin, une Harem girl de chez Hasslefree est venue compléter ce tableau, afin de travailler la peau et de pousser les effets de lumière zénithale.

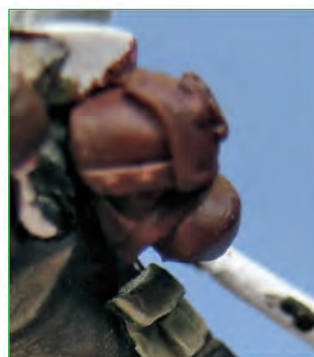
Sorscha

Pour cette figurine, j'ai donc décidé de travailler certains thèmes de manière spécifique, que je vais détailler au fur et à mesure. Il n'est pas question de décrire toutes les parties, comme la peau du visage ou le beige du bonnet de la figurine. Seuls les grands thèmes de la figurine seront abordés.

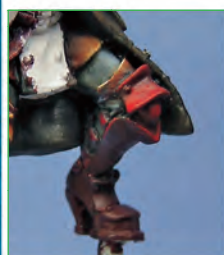


1/Le rouge

Avant de commencer par peindre le rouge, j'ai d'abord songé à quel type de rouge serait utilisé. Après réflexion, j'ai décidé de faire un rouge semblable à un effet de « lave », en partant donc de quelque chose de très sombre, montant très vite dans les lumières, avec du jaune tirant au blanc pur. Ma base est un mélange composé de Sanguine Highlight + Khador Red Base + Gun Corps Brown + Exil Blue + Thamar Black.



(À noter qu'à la fin de cet article se trouve un tableau d'équivalence des teintes employées, avec les versions (mélanges) proches de chez GW et avec les indications concernant de quels sets elles proviennent).



Une fois ma base parfaitement uniforme, je commence par éclaircir les plaques concernées par la lumière. En effet, je travaille de façon à rendre une impression de lumière zénithale, et de ce fait, seules les

plaques où la lumière « se posent » seront éclaircies.

Je commence par éclaircir avec un mélange de Sanguine + Khador Red Base. Jusqu'au Khador Red Base pur.



Je continue progressivement, en rajoutant à mon Khador de plus en plus de Heartfire.

Une fois arrivé au Heartfire pur, j'incorpore à cette dernière teinte du Menoth White Base. Pour-

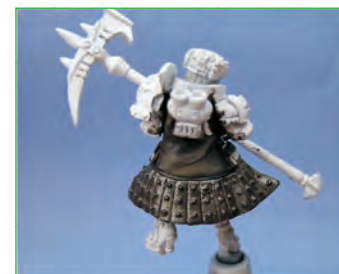
quoi ne pas utiliser du blanc directement ? Car je travaille de manière zénithale ! Or dans l'exemple du genou, l'endroit où la lumière sera la plus forte ne sera pas équivalente à l'endroit le plus fort niveau lumière de l'épaule. Ainsi sur le genou, mon éclairci final est ici composé de Menoth White Base pur. Tandis qu'au niveau de l'épaule il sera composé de blanc pur.



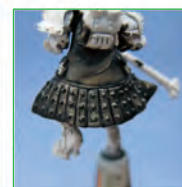
Les deux jambes sont ici presque terminées, mais l'idée générale est là. Pour les ombres, j'ai ajouté à du Sanguine de plus en plus d'Exil Blue. Jusqu'à ce dernier pur, j'y ai ensuite ajouté du Thamar Black. Il faut noter que le bleu ajouté dans les ombres, permet un effet de profondeur qui donne « vie » à la figurine. (voir photo suivante)



2/Les métaux

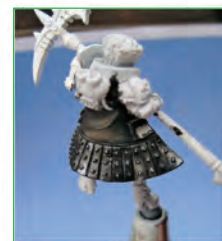


Sur ma sous-couche blanche, je base mes métaux avec un mélange d'Iron Pig + Bloodstone + Thamar Black.



J'ajoute ensuite de plus en plus de Thamar Black à ma teinte de base. En prenant bien soin de visualiser à l'avance où les ombres doivent se situer.

Je travaille ensuite les lumières selon la même source zénithale. Cependant, en ce qui concerne les éclaircis, la gamme ne dispose pas de pots métalliques plus clairs que le Iron Pig. Du moins pour le moment. De ce fait, mes lumières sont réalisées en incorporant à du Iron Pig, du Mithril Silver (GW) et de l'Argent Poli (Rackham Color) pour les lumières les plus fortes. Cela m'a montré par ailleurs, la parfaite miscibilité des différentes gammes acryliques, majoritairement utilisées sur le marché.



3/Les effets d'oxydation

Ces derniers sont constitués d'un mélange d'Arcane Blue et de Necrodite Green, ainsi que d'Arcane blue + Morrow White. Par ailleurs quelques effets de rouilles ont aussi été réalisés sur la figurine, avec du Bloodstone pur.



Analyse

TECHNIQUE

Souffleur Gobelin



Cette figurine est en fait mon premier test avec les formula P3. J'ai avant tout voulu y travailler le beige, couleur que je n'utilise presque jamais, ainsi que les verts de la gamme.

1/Le beige



Sur une base d'Hammerfall Khaki+ Traitor green + Gun Corps Brown, je pose mes lumières en reprenant mon mélange de base, auquel je rajoute de plus en plus d'Hammerfall Khaki. Je vais ensuite jusqu'à ce dernier pur. Puis, je rajoute du Jack Bone, et du Thrall Flesh. Enfin, du Menoth White Highlight est appliqué. Sur les endroits recevant le plus de lumière, je monte au blanc pur. Si j'ai décidé d'utiliser tant de pots différents plutôt que de rajouter de plus en plus de blanc,

c'est surtout pour me faire une idée du plus de teintes possibles. Par ailleurs, en passant par tant de tons différents d'une même teinte, cela permet de rajouter une sorte de « velouté » dans une couleur majoritaire. C'est un travail de nuances, qui donne une sorte de coté réaliste. Les ombres sont traitées en ajoutant du Traitor Green à ma couleur de base. Cependant, cette dernière ne comporte pas de Jack Bone comme au début. Arrive enfin la couleur qui m'a le plus marqué des 36 pots : le Cryx Bane Base. Ce vert sombre a été utilisé pour les dernières ombres du tissu beige. De tous les pots de la gamme, c'est celui qui m'a le plus interloqué. Il s'agit peut être d'une question de goût, mais pour le travail d'ombrage, il se révèle très intéressant.

2/Le masque du Souffleur



J'ai ici voulu tester les couleurs « flashy » de la gamme. Ainsi, sur une base d'Arcane Blue + Exil Blue + Cryx Bane Highlight, je pose mes lumières en rajoutant du Thrall Flesh à cette dernière. Le masque est traité comme si je travaillais un NMM classique. Les derniers points de lumière sont réalisés avec du

blanc pur (Morrow White), ajouté au Thrall Flesh précédemment utilisé. Les ombres sont faites en ajoutant du Cryx Bane Base + Sanguine Base, jusqu'au Sanguine Base pur. Par ailleurs, des effets de rouilles sont entrepris avec des jus de Bloodstone.

3/La peau du serveur :

Après avoir testé des verts dans les ombres du tissu, j'ai réalisé la peau du petit goblin avec une base de Necrodite Green + Traitor Green, pour voir ce que ces deux verts combinés (le premier très saturé, et le second étant lui parfaitement désaturé) pouvaient donner. Au final, je trouve le résultat pour une peau de goblin des plus satisfaisant, les lumières sont simplement montées avec du Morrow White et les ombres avec du Sanguine Base.



Morgan



Il s'agit de ma première petite femme de chez Haslefree. J'ai voulu tester un schéma de couleur spécial pour la peau, et surtout, un travail de lumière zénithale assez poussé. J'ai travaillé

une peau très claire. Obtenir un fondu "parfait" avec du blanc pur n'est pas chose aisée. L'intérêt de cette figurine fut aussi de travailler les nuances de verts et de turquoise dans les ombres, mais ces dernières ne passent quasiment pas en photo, alors qu'en réalité, c'est ce qui fait l'intérêt de la figurine.

Sur une base de Menoth White Base, je pose mes lumières avec des ajouts de Menoth White Highlight, en allant ensuite au Morrow White. Les ombres reprennent la base, mais j'y ajoute du Khardic Flesh. Viennent ensuite des ajouts de Sanguine Base + Arcane Blue. Les nuances, travail principal de la figurine, consistent en trois mélanges : Arcane Blue + Necrodite Green, Necrodite Green + Khardic et Khardic+Sanguine+Arcane Blue.

Conclusion générale

J'espère que cet article vous aura donné envie de vous mettre à la P3. Pour ma part, je n'utilise plus que cette dernière. Quoiqu'il en soit, et pour ceux qui décideront de sauter le pas et de la tester, voici un tableau d'équivalence, qui je l'espère, vous sera des plus utile ! (Il vous permettra déjà de vous faire une idée des teintes que j'ai utilisé pour les figurines ci-dessus via les équivalences GW.)

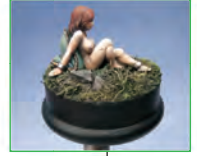


Tableau d'équivalence Formula P3/GW

Couleur P3	Set d'armée	Équivalence
Sanguine Base	Protectorate	Scab Red + Imperial Purple+ Chaos Black
Sanguine Highlight	Protectorate	Scab Red + Imperial Purple
Menoth White Base	Protectorate	Rotting Flesh + Bleached Bone + Skull White
Menoth White Highlight	Protectorate	Skull White + Rotting Flesh
Hearfire	Protectorate	Golden yellow
Bloodstone	Protectorate	Dark flesh + Golden Yellow
Battle Dress Green	Mercenary	Catachan Green + Chaos Black + Bestial Brown
Traitor Green	Mercenary	Catachan green
Bastion Grey	Mercenary	Catachan green + Chaos Black + Codex grey
Hammerfall Khaki	Mercenary	Kommando Khaki
Gun Corps Brown	Mercenary	Graveyard Earth
Exile Blue	Mercenary	Midnight Blue
Pig Iron	Iron Kingdoms	Boltgun Metal
Morrow White	Iron Kingdoms	Skull White
Thamar Black	Iron Kingdoms	Chaos Black
Rhulic Gold	Iron Kingdoms	Brazen brass + Shinning Gold
Bootstrap Leather	Iron Kingdoms	Scorched Brown
Midlund Flesh	Iron Kingdoms	Elf Flesh
Cryx Bane Base	Cryx	Catachan Green + Chaos Black + Dark Angel Green
Cryx Bane Highlight	Cryx	Catachan green + Codex Grey
Blighted Gold	Cryx	Tin Blitz + Brazen Brass
Thrall Flesh	Cryx	Rotting Flesh
Jack Bone	Cryx	Kommando Khaki + Graveyard Earth + Bleached Bone
Necrodite Green	Cryx	Scorpion Green
Cygnar Blue Base	Cygnar	Enchanted Blue + Royal Blue
Cygnar Blue Highlight	Cygnar	Enchanted Blue
Ironhull Grey	Cygnar	Codex Grey + Catachan Green + Chaos Black +Kommando Khaki
Cygnus Yellow	Cygnar	Badmoon Yellow
Arcane Blue	Cygnar	Turquoise Hawk
Rucksack Tan	Cygnar	Snakebite Leather + Graveyard Earth + Dwarf Flesh
Khador Red Base	Khador	Blood Red
Khador Red Highlight	Khador	Fiery Orange
Greatcoat Grey	Khador	Codex Grey + Chaos Black
Thornwood Green	Khador	Catachan Green + Bestial Brown
Khardic Flesh	Khador	Vermin Brown + Dwarf Flesh
Battlefield Brown	Khador	Scorched Brown + Chaos Black