Eléments de peinture

et de soclage, pour figurines de wargames en 15mm

Introduction

Voici un ensemble de généralités, conseils, techniques sur la peinture des figurines, leur préparation et la réalisation de leurs socles.

Cela s'adresse aux figurines de wargame, pour lesquelles la rapidité est importante (il faut généralement peindre plusieurs centaines de figurines pour disposer d'une armée complète), et en 15mm, échelle à laquelle le rendu individuel de la figurines est moins important que le rendu collectif.

La manière de peindre les figurines, tout comme la manière de les apprécier, est hautement subjective et individuelle, tout comme varient les aptitudes de chacun à appliquer telle ou telle technique. Cet article n'a donc rien d'une somme ou d'une méthode, mais est plutôt une collection de techniques et de données, forcément incomplètes, mais qui pourront servir de guide à élaborer sa propre technique en fonction de ses aptitudes, des figurines que l'on a à peindre et du temps qu'on veut bien y passer.

La version originale de ce texte étant destinée à des peintres-joueurs débutants de DBM, elle s'applique surtout aux époques antique et médiévale, voire au fantastique, et aborde peu la problématique de l'uniforme.

Généralités

Vision de peintre et vision de joueur

La vision du peintre, c'est ce que vous voyez et ressentez lorsque vous êtes en train de peindre. La vision du joueur c'est ce que votre adversaire voit et ressent lorsque vous déployez votre armée devant lui.

Dans le premier cas, on regarde une figurine à la fois, en gros plan, avec des zooms sur tel ou tel détail. Dans le second cas, on regarde 100 figurines à la fois, à une distance d'un mètre environ, avec des zooms sur des groupes de 10/20 figurines.

Dans le premier cas, on regarde si tous les détails sont peints, si le bouclier est bien dessiné, le visage expressif, les doigts bien détachés, etc.. Et « zut ! j'ai laissé trop de noir ici, et la ceinture a débordé sur la tunique ». Dans le second cas, on regarde si l'armée a une unité, si les figurines ressortent bien, si les surfaces récurrentes (visages, boucliers) sont bien rendues, si les couleurs sont harmonieuses, si le soclage est joli et réaliste. On verra d'abord les gros gadgets : chars, chariots, éléphants ou cataphractaires, puis les grands murs de boucliers, puis la cavalerie, puis la cavalerie et l'infanterie légère. Les hordes attireront peu l'attention, de part leur position effacée sur le champ de bataille.

Regardez la section nouveautés figurines de Vae Victis. Certaines figurines semblent parfois assez médiocrement peintes. Vous pouvez parier qu'elles prennent toutes leur beauté en vue de joueur.

La loi du quart

Une loi selon moi gouverne la peinture rapide et efficace des figurines de wargames. C'est la loi du quart. La loi du quart énonce que 25% du travail de peinture/soclage doivent suffire à donner 75 % de l'effet visuel d'une armée. Les 75% restant du travail ne contribuent que pour 25% dans le résultat final.

Si vous voulez une armée très belle dans l'ensemble et dans les détails, vous devrez fournir 100% du travail, et même plus. Si vous pouvez vous contenter d'une armée plutôt belle vue de loin, mais dont les figurines ne résistent pas forcément à un examen rapproché, alors 25% du travail suffira, s'il est bien choisi.

Certains ont une technique de peinture toute simple : ils sous-couchent en beige, passent un lavis brun de la tête aux pieds, peignent uniquement ce qui ressort : la chair des visages et des mains, le métal des armes et des boucliers, soignent les boucliers et les drapeaux, et ne vont pas plus loin, le ratio rendu/travail étant jugé insuffisant pour le reste. Ils prennent cependant encore la peine de disposer un beau flochage sous les pieds de leurs figurines.

Choix des figurines

Armée

Autant le dire tout de suite : les armées ne sont pas égales en terme de peinture, non seulement pour la difficulté mais aussi pour le rendu final. Certaines armées seront plus naturellement belles ou spectaculaires que d'autres. C'est le cas des armées de chars, surtout ceux qui ont 4 chevaux, ou des armées bien pourvues en éléphants, ou encore des armées hautes en couleur comme les Aztèques ou les Suisses. Le nombre a son importance. A budget en terme de jeu égal, 7 Gaulois en profondeur auront probablement plus d'impact visuel que 4 légionnaires romains en ligne.

Les armées d'auxiliaires, par exemple, seront plus difficiles à faire rendre, surtout s'ils ont de petits boucliers. Rendre jolie une armée pas forcément facile peut être un défi.

Il faut bien penser avant de commencer une armée à ce qui la rendra jolie ou laide, et c'est parfois fort peu de choses.

Dans une armée romaine républicaine, par exemple, en exagérant à peine, on peut dire que tout se résume à la peinture des boucliers des légionnaires. Dans une armée où il y a un nombre appréciable d'éléphants, il est vital de ne pas les rater, sinon c'est toute l'armée qui risque d'en pâtir.

Compatibilité des figurines

Il existe beaucoup de marques de figurines en 15mm, variant en hauteur, en largeur, en proportion (grosse tête, etc.), et en gravure (profondeur des plis des vêtements, etc.). Du côté des plus fines et menues, on trouvera Chariot, les anciennes Alain Touller Figurines ou Peter Pig. Du côté des plus grosses il y a Falcon, Donnington, ou certaines Museum. La taille et la gravure peuvent varier considérablement à l'intérieur d'une même marque.

Si la plupart se marient entre elles, les plus grosses n'iront pas avec les plus petites. Il n'y a pas de secret à connaître. Il faut voir les figurines pour savoir si elles se mélangeront entre elles. La tolérance ne sera pas la même si vous souhaitez mélanger des figurines de marques différentes sur un même socle, ou si vous préférez les répartir dans des unités ou des corps différents.

Certaines figurines sont carrément d'une catégorie au dessus des autres et correspondent de fait à du 20mm. C'est le cas de la gamme fantastique d'Irregular, des Reaper Mini ou des Testudo (au moins les figurines de la guerre de trente ans). Pour ces marques, il vaudra mieux éviter les mélanges.

Animation

Pour moi l'animation d'une figurine est plus importante que sa gravure. C'est pourquoi je déteste les romains Essex, jolis certes, mais alignés en rangs d'oignons. On obtiendra souvent un meilleur résultat avec des figurines laides et grossièrement gravées, mais avec une animation dynamique. Préférer la figurine qui court à celle qui semble monter la garde ou s'assoupir debout, celle qui lance un javelot à celle qui le tient bêtement sous le bras, etc. Certaines marques semblent affreusement laides lorsqu'on les voit pour la première fois mais, grâce à leurs positions dynamiques, donnent des armées très belles à ceux qui veulent bien prendre la peine de les peindre. Et ces figurines sont généralement plus rapides à peindre que d'autres plus détaillées. Lancashire est un exemple typique.

Régularité

Je pense aussi qu'il faut toujours avoir le plus de positions possibles y compris pour des unités régulières. La régularité devrait se traduire par une unité d'équipement et d'armement, par des motifs de boucliers semblables, voire dans certains cas par des vêtements de même couleur, mais pas par une position unique. Et je suis convaincu que cela peut s'appliquer même aux armées du 18^e siècle. Le mélange des figurines de marques différentes permet souvent d'obtenir cette variété.

Mais dans certains cas, c'est le contraire qui peut être vrai. Des unités de piquiers seront souvent plus spectaculaires si les hampes sont toutes parallèles.

N'oubliez pas que certaines marques de figurines se tordent, dans une certaine mesure, sans se casser. Dans ce cas, à partir d'une même figurine, on peut obtenir une belle ligne animée, avec des boucliers et des armes disposés à des angles divers. C'est le cas d'Essex notamment. Il y a aussi des spécialistes de la transformation, tronçonneurs, coupeurs de tête et orfèvres du plomb (je ne citerai pas le célèbre re-animator).

Pour aider à la torsion, on peut tremper la figurine dans de l'eau chaude pour la rendre plus malléable. Mais je n'ai jamais tenté l'expérience.

Préparation

Ebarbage

Après le choix, bien sûr, l'ébarbage devrait être la première opération. Laver les figurines après les avoir ébarbées permet de ne pas ajouter de gras ou de sang sur les figurines.

Il faut couper/limer tout le plomb en trop : les morceaux restant aux extrémités, les plaques situées entre les jambes ou entre les bras ou le torse, ou les rainures situés à l'endroit où les moitiés du moule se rejoignent. Il ne faut pas oublier non plus d'égaliser le dessous du socle, pour ne pas avoir à le faire au moment de coller les figurines.

L'opération peut varier en importance selon la marque et le « bain » des figurines. Il ne faut surtout pas vouloir aller trop vite. Les fines bavures oubliées à ce stade ont tendance à ressortir très fort après un brossage ou un lavis.

Pour cette opération, j'emploie un simple cutter d'écolier de supermarché. Certains utilisent des cutters de modéliste.

Un clou peut être utile pour enlever les grosse bavures entre les pattes des chevaux. Certains utiliseraient des limes en carton, mais je soupçonne que c'est surtout pour les échelles plus grandes.

Lavage

Les figurines que vous recevez sont grasses. C'est du au procédé du moulage. Sur certaines figurines, c'est imperceptible. Pour d'autres, la manipulation rend les doigts gras.

Il faut donc laver les figurines à l'eau tiède savonneuse (liquide vaisselle), tout comme vous laveriez la vaisselle.

J'avoue que je ne l'ai pas fait pendant très longtemps, mais que je le regrette car certaines de ces figurines parmi les plus grasses (Touller) s'écaillent maintenant beaucoup. En effet, la peinture, y compris une sous-couche en bombe, accroche moins bien sur une surface grasse.

Assurez-vous que tout soit bien sec avant d'appliquer la sous-couche.

Assemblage

Cette étape consiste à coller les parties séparées : armes, bras, boucliers ; cavaliers sur leur chevaux ; roues sur les chars, canons sur les affûts, etc. Personnellement je ne colle à ce stade que les petits objets sur les personnages, comme les armes, les boucliers, ou les torsos pour les cavaliers qui ont le torse et le bassin séparés.

Pour les cavaliers je préfère peindre les chevaux d'abord, puis coller les cavaliers dessus et les peindre sur leur monture.

Quant aux véhicules divers, je colle tout sauf les roues avant de passer la sous-couche. Je peins ensuite séparément et je colle les éléments peints directement sur le socle, avec animaux de trait et équipage.

C'est aussi à ce stade que se feront toutes les transformations que certains affectionnent : changement de tête, coupage et collage du bras et du torse à un angle différent, raccourcissement du timon, déguisement d'une figurine en quelque chose d'autre, taillage d'un arc en forme d'épée, etc.

J'utilise de la super-glue en gel. Strier au cutter avant d'assembler des surfaces planes. Ne pas en mettre trop. Mettre beaucoup de colle ne fait qu'allonger le temps de séchage.

Dans certains cas, comme pour les éléphants, il restera des interstices entre les parties assemblées. Il faut combler ces interstices pour rendre l'assemblage invisible après peinture. Pour cela, j'utilise de la simple colle, colle blanche en tube le plus souvent, appliquées avec un cure-dent. Jusque maintenant, le joint a résisté à toutes les manipulations.

Sous-couche

La première fonction de la sous-couche est d'offrir une base solide sur laquelle votre peinture tiendra mieux. Pour cela, on n'utilise généralement pas de la peinture acrylique (qui accroche mal sur du métal), mais de la peinture en spray. Certains marques de peinture pour figurines vendent les leurs. Moins chère, et tout aussi efficace, de la peinture en bombe vendue en supermarché.

L'autre fonction de la sous-couche est d'appliquer une première couleur sur vos figurines. Pour cela, il existe plusieurs écoles. Les plus nombreux (et j'en fais partie) sous-couchent en noir, et peignent par dessus en éclaircissant progressivement. D'autres sous-couchent en blanc et peignent en assombrissant progressivement (essentiellement par lavis ou encres). Certains passent une première sous-couche en noir, puis une deuxième en blanc, qui ne couvre pas tout, appliquée soit au pinceau en brossage (voir plus loin), soit à la bombe en pulvérisant depuis le haut. Cette deuxième sous-couche sert à la fois à éclaircir les couleurs des reliefs (par transparence), et à mettre en évidence les détails à peindre.

D'autres encore, les plus paresseux, passent une sous-couche de la couleur dominante de leur armée, vert par exemple, pour des Russes 1812 ou des hommes lézards. Dans tous les cas, utiliser de la peinture matte.

Procédez à cette opération dans un endroit aéré, en pulvérisant la peinture sur plusieurs figurines à la fois, par fines couches sous des angles différents. Si vous ne pulvérisiez que depuis le haut, le dessous des bras de vos figurines

resteront couleur métal. Il vaut mieux passer des couches fines et nombreuses, en variant un peu l'angle à chaque fois, que de forcer, ce qui risque de noyer un peu les détails.

Personnellement je fixe mes figurines sur une plaque en carton avec de petits morceaux de pâte à accrocher les papiers au mur, de couleur bleue ou jaune, nomme quelquefois patafix (en anglais, blue tac), de marque uhu ou autre. On en trouve dans les supermarchés. Je procède à l'opération à l'intérieur d'un vieux sèche-linge réformé qui traîne sur ma terrasse. Ainsi, c'est à la fois en plein air et à l'abri du vent. A moins d'avoir forcé sur la peinture, ça sèche en quelques minutes.

Pour les figurines qui n'ont pas de socle (cavaliers non collés, roues, etc.), la partie inférieure de la figurine est engluée dans le patafix, et donc ne reçoit pas de peinture. C'est un inconvénient mais je n'ai pas trouvé de meilleure solution

Support des figurines

Il faut ensuite coller les figurines sur un support afin de pouvoir les peindre sans les toucher avec les doigts. La plupart des gens les collent en rangs d'oignons sur des petites barres en bois, ou directement sur les socles finaux.

Mon système consiste à utiliser une fois de plus du patafix. Grâce à ce patafix, je fixe les figurines individuellement sur des capsules de bouteilles d'eau (à visser). Pour peindre, je pose la capsule sur une bouteille (vide). Résultat, j'ai un support stable et non tremblotant, reposant sur la table ou sur mes genoux, que j'oriente sans soutenir de la main gauche, pendant que la main droite fait le travail de peinture. La capsule tourne librement sur le goulot (doigts de la main gauche). Le seul inconvénient est que quand on peint une série, il faut poser et reprendre les capsules sans cesse, mais en fait ça ne prend guère de temps.

Sérier

On ne peint pas les figurines une par une, commençant la suivante après avoir terminée complètement la précédente. On peint plutôt des séries de n figurines, peignant la peau des n figurines, puis les cheveux des n figurines, etc., jusqu'à la fin.

L'important est de bien choisir le nombre n. L'enjeu est de trouver un compromis qui optimise l'efficacité (n grand), tout en ne générant pas trop d'ennui (n petit). J'ai tendance à employer un n petit pour une figurine chargée de détails et que je tiens à soigner, donc longue à peindre, et un n grand pour une figurine très rapide à peindre et que je peux me permettre de bâcler. Pour moi, n est compris entre 6 (chevaliers elfes chamarrés) et 50 (javeliniers bédouins).

Aussi, pour peindre des unités comportant des figurines de plusieurs positions/couleurs, je préconise de ne pas peindre d'abord toutes les figurines ayant la position A, puis toutes les figurines ayant la position B, etc., mais de peindre des figurines de toutes les positions dans chaque série. Ainsi, on trompe l'ennui, n augmente, et l'armée est plus vite prête. Enfin peindre une série n'implique pas forcément de peindre toutes les figurines de la série d'une même couleur. On peut, à l'intérieur d'une série, peindre les vêtements de couleurs différentes.

Peinture

Acrylique ou peinture à l'huile

Chacune a ses défauts et ses qualités. L'acrylique est diluable à l'eau (et donc les pinceaux lavables à l'eau), ne sent pas et sèche vite. C'est la plus répandue et la plus facile à trouver. Les plus connues sont les marques Citadel/Games Workshop, aux noms évocateurs (goblin green, skull white, etc.) et Vallejo/Prince August, que je trouve beaucoup plus commodes en raison de leur bouchon doseur. La plupart des peintres wargamers, y compris en 25mm, utilisent des peintures acrylique.

La peinture à l'huile est diluable seulement dans l'huile de térébenthine, à l'odeur désagréable, et sèche lentement. Ce temps de séchage peut être un atout pour réaliser des mélanges de couleur, mais c'est une technique surtout réservée aux échelles 25mm et supérieures. La peinture à l'huile est aussi plus efficace pour réaliser des lavis (à cause de la tension superficielle du mélange, voir plus bas).

Je cite pour info la peinture enamel, peu employée en figurines, dédiée aux maquettes, style humbrol.

Choix des couleurs

Il y a deux choses : d'abord le choix des couleurs dominantes, qui vont donner la personnalité de l'armée. Il faut toujours avoir une idée de ces couleurs avant de commencer la peinture. Par exemple des Arabes seront blanc et pastel, des Touaregs bleu et blanc. Des romains rouge et vert, des Huns bruns et rouges, etc. J'aime les couleurs variées à l'intérieur d'une même unité, mais la majorité des figurines doivent obéir au thème coloristique général choisi pour elles. L'harmonie des couleurs est très importante, mais je ne suis pas un bon conseiller pour cette discipline.

Je préfère des couleurs vives et lumineuses. Je pense que pour qu'une armée soit jolie en vision de joueurs elle doit être caricaturale pour ce qui est des couleurs, en vision de peintre. Certains vous diront que le vrai blanc n'existe pas, que ça ne fait pas réaliste. Ils peignent donc leurs burnous d'un blanc cassé, voire d'une couleur jaunâtre ou grisâtre. Ensuite, comme ça leur paraît toujours aussi peu naturel, ils appliquent encore un lavis. Au final, leur figurine vue de près a peut-être l'air réaliste, mais l'armée en vision de joueur est d'un sombre déprimant (s'ils floquent sombre ça devient carrément l'armée des ombres).

Il faut aussi se méfier de l'opinion qu'une armée d'irréguliers barbares doit être plus sombre qu'une armée impériale, sous prétexte qu'ils ressortent des âges "sombres" (cet atroce concept britannique).

Ma conception des couleurs vives porte jusqu'au métal. Même si certains pensent qu'en 15mm le métal devrait être peint en gris, pour ma part, j'utilise les couleurs métalliques, et vais jusqu'à terminer le bronze avec de l'or (le bronze antique avait une couleur plutôt aurifère. Pour le fer et l'acier, je termine avec de l'argent.

Relief

Pour paraphraser les gens de Schild en Vriend. Comment reconnaît-on un visage sur une photo ?

La photo est en deux dimensions : c'est donc par les ombres que l'on reconnaît le visage, pas par le relief. Une loi veut même que, plus la figurine est petite, plus les ombres doivent être accentuées pour que ses détails soient clairement reconnaissables. On accentuera donc plus les ombres sur du 6mm que sur du 15mm, et plus sur du 15mm que sur du 25mm.

Tout le but de la peinture d'une figurine est donc non seulement de mettre en couleur cette figurine, mais aussi d'accentuer les ombres et la lumière. Les figurines de peintres débutants sont souvent peintes avec des couleurs unies par plages, et ont l'air « plat ». C'est l'ombre et la lumière « artificielles » apportées par le peintre qui feront la personnalité d'une figurine.

Assombrir et éclaircir

Dans certaines techniques décrites ci-dessous, il faut assombrir ou éclaircir une couleur de base. Pour cela on la mélange généralement avec une autre couleur, soit plus claire, soit plus foncée. Cette autre couleur est rarement du noir ou du blanc. Pour savoir quelle couleur utiliser il faut se référer à son expérience et à son nez et faire des essais. Pour s'aider, il existe des palettes. Il y en a une très bien faite sur le site de Patrick Villa (voir lien sur le site F&S). Le problème de ces mélanges est que, une fois la teinte désirée obtenue, il faut peindre ce que l'on a à peindre avant que le mélange ne sèche. Certains produits, nommés retardateurs, augmentent le temps de séchage.

Dans certains cas, vous n'aurez pas besoin de mélanger, mais trouverez la couleur correspondante directement en pot.

Jeux d'ombre et de lumière

Voici les techniques généralement utilisées par les peintres pour assombrir ou éclaircir. Toutes demandent de la pratique pour être maîtrisées parfaitement.

Personnellement je n'essaie plus de faire ni lavis ni encrage (mes conseils en la matière seront donc essentiellement théoriques), mais utilise plus ou moins toutes les autres techniques, avec une certaine affinité pour le brossage.

Lαωισ (ombres)

Peindre la surface d'une couleur. Assombrir cette couleur. Diluer le mélange (dans de l'eau pour acrylique, de l'huile de térébenthine pour la peinture à l'huile). Appliquer le liquide sur la surface à traiter, en visant plus particulièrement les creux. En principe, en séchant, les pigments se déposent dans les creux, qui apparaissent donc plus sombres. En pratique, il peut arriver, avec la peinture acrylique, que la peinture forme des auréoles ou des bulles en séchant, ce qui gâche tout l'effet. Pour cela, il existe des produits spéciaux qui réduisent la tension superficielle du mélange et corrigent ce défaut. Une petite goutte de savon liquide suffirait même.

Encres (ombres)

Comme le lavis, sauf que l'on utilise des mélanges déjà préparés, qui couvrent plus. On n'a donc pas besoin de peindre d'abord la couleur de base. On applique l'encre directement sur une sous-couche blanche. Ça revient à peindre et à appliquer un lavis en même temps.

Bien maîtrisée, cette technique permet une peinture en temps record, puisqu'une sous-couche blanche, suivie d'une seule application de lavis par plage suffisent pour peindre la figurine. Il faut néanmoins compter avec le temps de séchage.

Encre noire (ombres)

Cette technique consiste à appliquer une encre noire à une figurine peinte entièrement « à plat », sans se soucier des ombres. L'encre se dépose dans les creux et crée les ombres. Mélangée à du vernis, l'encre peut même vous économiser l'opération de vernissage.

Une technique de plus en plus à la mode dans le monde anglo-saxon consiste à plonger une figurine peinteatement dans du vernis pour plancher de couleur sombre et à la retirer ombrée et vernie (un essuyage de la peinture est probablement nécessaire à sa sortie du bain).

Cette technique permettra de transformer une figurine mal peinte en figurine acceptable, mais pas de créer des chefs d'œuvre.

Assombrir au pinceau (ombres)

Après avoir peint la couleur de base uniformément, on assombrit la couleur et on peint les creux de la figurine avec le mélange. On peut assombrir en plusieurs fois, avec une couleur de plus en plus sombre, au fur et à mesure qu'on va vers le fond du creux. C'est une technique longue, mais qui peut donner d'excellents résultats si elle est associée au « blending ».

Le blending consiste à appliquer de la peinture alors que la couche précédente n'est pas sèche, ce qui permet de mélanger les deux couches à leur point de contact, et d'obtenir une transition plus régulière. Pour éviter que la peinture ne sèche trop vite, en acrylique, on mélange souvent la peinture avec un peu d'eau, mais moins que pour un lavis. Je cite cette technique pour info, mais c'est un processus plus long et qui ne sert vraiment que pour des surfaces relativement unies en des échelles élevées (25mm ou grands modèles).

Peinture au noir (ombres)

Ca consiste, sur une figurine à la sous-couche noire, à peindre les surfaces en laissant du noir :

- entre les différentes plages de couleur, sous forme d'une fine ligne, ce qui guide l'oeil dans sa reconnaissance de la figurine

- dans les creux, à l'intérieur d'une plage de couleur (doigts, yeux, bouche, plis de vêtements, etc..), ce qui donne l'impression de relief.

Le résultat est parfois médiocre et caricatural vu de près, ce qui ne l'empêche pas de pouvoir donner les meilleurs résultats en vue de joueur. Peindre au noir est une technique très rentable selon la règle des 25%.

Brossage (lumière)

Après avoir peint la surface d'une certaine couleur, on éclaircit la couleur et on prend un peu du mélange sur son pinceau. On essuie le pinceau de manière à y laisser très peu de peinture. Tester sur une feuille de papier pour doser le niveau voulu. On parcourt alors la surface à traiter avec le pinceau, très légèrement, sans appuyer. La peinture se dépose sur les bosses et reliefs, les éclaircissant.

Si les bosses et les creux sont orientés verticalement (tunique plissée), on passera le pinceau de droite à gauche, et vice-versa. Il faut utiliser de préférence un vieux pinceau car l'opération l'abîmera. Un pinceau normal suffit. Pas besoin d'une brosse. J'utilise généralement des pinceaux pour écoliers, bon marché, dont je taille parfois la pointe de manière à égaliser la longueur des poils.

On peut brosser en plusieurs fois, en éclaircissant progressivement la couleur et en en laissant de moins en moins sur le pinceau.

On peut aussi faire passer un brossage généreux directement sur une surface noire. Les creux de figurine restent en noir. Ca s'apparente à la peinture au noir mais c'est beaucoup plus rapide. Et grossier...

Eclaircir au pinceau (lumière)

Cette technique est exactement similaire à la technique d'assombrissement au pinceau. Simplement, on éclaircit la couleur au lieu de l'assombrir, et on applique le mélange sur les reliefs et non sur les creux.

Toutes ces techniques peuvent très bien être combinées entre elles sur une seule figurine, voire même sur une seule surface. Par exemple, pour peindre du bois dont la texture est gravée (charrettes ou même hampes de lances en demonworld), je commence par un brossage blanc qui fait ressortir le relief avant d'appliquer une encre.

Par quel bout commencer

Quelle partie d'une figurine peindre en premier ? Tout dépend de la figurine et de la manière dont on la peint.

Il est préférable de commencer par les techniques les plus "salissantes" pour les zones voisines, comme le brossage. Par exemple, sur un homme-bête ouvert de fourrure ou un bédouin enveloppé de la tête aux pieds dans une djellaba, qu'on

peint en brossant, commencer par cette partie là. Sur une cheval, commencer par la robe, surtout si l'on risque de déborder sur le harnachement. Chez un guerrier à peu près nu dont on peindra la peau par encre ou lavis, commencer par la peau, ça permettra même carrément de plonger le guerrier dans l'encre.

Terminer plutôt par les petits détails. Comme cela on peut même s'arrêter avant, dès qu'on juge que la figurine est correcte.

Certains préconisent de peindre les figurines comme on les habillerait : d'abord la peau, puis les vêtements, puis les chaussures, la ceinture et les baudriers, enfin les armes. Ça offre la possibilité de rectifier, tout en peignant, les bavures qu'on aurait pu faire dans les zones les plus enfoncées de la figurine.

Boucliers

Les boucliers sont peut-être la partie la plus importante des unités qui en possèdent. Mais on touche un point qui m'est sensible car je les peins très mal, et je vais même jusqu'à choisir de préférence des armées qui n'en ont pas. Le bouclier, s'il n'est pas déjà gravé, comme celui des peuples de la mer, est un espace d'expression libre et de vraie peinture, où le pinceau n'est pas guidé par le relief. Il en va de même des drapeaux et des robes à motifs héraldiques des chevaliers médiévaux. Heureusement, il existe des transferts tout prêts.

Il est important que les boucliers restent toujours intelligibles pour l'œil en vision de joueur. Si les boucliers ne sont pas tous identiques (irréguliers), il vaut mieux utiliser un très petit nombre de couleurs : fond toujours de la même couleur et motif en une ou deux couleurs par dessus. Face à un mur de boucliers où trop de couleurs et de motifs sont utilisés, l'œil se perd et ne comprend plus rien, quelle que soit la qualité des motifs pris isolément.

C'est souvent le bouclier qui donne la personnalité et la couleur de l'armée.

Quelques applications

Peau

Pour des étendues de peau réduites (visage et mains, voire jambes sous le genou), la peinture au noir suffit le plus souvent. Il faut attraper la technique pour s'arranger que le noir dessine les yeux, les côtés du nez et la bouche. Il faut aussi bien sûr laisser du noir entre les doigts, ce qui peut être fait rapidement en "brossant" transversalement les doigts. Cette technique donne des résultats bizarres pour de grandes étendues de peau (personnages torse-nus ou nus). Il est préférable alors d'appliquer un lavis brun ou brun-rouge sur une peau claire. Les surfaces de la peau étant généralement peu accidentées, le brossage se prête moins à l'affaire. Si on l'utilise (ce que je fais sur les chariots, ou sur la peau rugueuse d'ogres), il vaut mieux le faire en deux ou trois étapes, en éclaircissant progressivement la teinte.

Enfin, la technique qui donne peut-être les meilleurs résultats pour certains figurines très musculeuses (Gaulois Donnington, Barbares Demonworld ou Nains Reaper) est peut-être l'éclaircissement au pinceau, en deux (voire 3) fois, du marron-rouge vers le chair clair.

Vêtements

Là aussi, plusieurs techniques possibles : la peinture au noir marche bien pour tout, sauf pour les grandes surfaces unies (capes). Pour cela, il sera préférable d'appliquer un lavis ou d'assombrir ou éclaircir les plis au pinceau.

Pour la plupart des vêtements, on arrive à un résultat très agréable en peignant une couleur de base, puis en éclaircissant une seule fois au pinceau.

Sur des vêtements aux plis profonds (Bédouins Muséum), le brossage est idéal. Il peut même être appliqué en une seule couche directement sur le noir.

Autre technique, sur des levantins de la haute antiquité : peindre d'une couleur et passer un brossage très clair, pastel, qui est sensé rendre un aspect clair et très ensoleillé. Le flochage sera dans le même style (rochers blancs).

Fourrure

La fourrure a besoin d'un lavis ou surtout d'un brossage pour rendre correctement. Je ne pense pas qu'il soit possible de s'en sortir par éclaircissement ou assombrissement au pinceau.

Le plus souvent je commence par un brossage "ombre brûlée", j'éclaircis la couleur au beige pour un deuxième brossage, puis encore au blanc pour obtenir une teinte à passer très très légèrement. Pour obtenir de la variété on peut jouer sur la couleur de base, mais aussi sur l'"insistance" du brossage pour obtenir un effet plus clair ou plus foncé (ne pas hésiter à mélanger du jaune ou de l'orange dans le marron).

Soclage

Socle

Le socle est le rectangle (ou autre forme) sur lequel on colle les socles individuels des figurines. La plupart des joueurs collent leurs figurines sur du carton, souvent carton plume, bien que son épaisseur puisse être jugée inesthétique par certains. Pour ma part, j'utilise du carton de calendrier de bureau, dont je fais moisson chaque début d'année. Pour éviter que leurs socles ne s'écornent, certains placent une petite goutte de colle sur chaque coin. Pour coller les figurines, utilisez de la colle blanche, qui sèche lentement mais vous garantit que vos figurines ne se décolleront pas du support. Le carton est aussi pratique pour le désoclage, parce qu'on peut le plier dans tous les sens et l'éplucher couche après couche pour décoller les figurines récalcitrantes sans les abîmer. On peut aussi faire tremper le carton, après quoi les figurines s'enlèvent toutes seules. Bien sûr, ça suppose qu'on jette le socle après.

Certains utiliseraient du contre-plaqué. Mais la deuxième solution la plus utilisée est le métal, qui offre l'épaisseur la plus fine, surtout qu'il permet de se passer d'aimant (voir plus bas). L'inconvénient est qu'il nécessite un outillage spécial.

Disposition

Comment disposer ses figurines sur les socles. Certains aiment aligner leurs figurines régulières en rangs d'oignons avec un écart mesuré au millimètre. On peut aussi les disposer d'une manière plus désordonnée, en n'hésitant pas à jouer sur la disposition des figurines sur la profondeur des socles.

Pour certaines figurines un peu agitées il est parfois nécessaire de mettre moins de figurines que le nombre nécessaire. Sur d'autres, la figurine aura du mal à tenir. Certains disposent ainsi leurs chars en diagonale. D'autres utilisent des socles plus profonds que la normale, même si c'est plutôt à leur détriment au cours du jeu.

Enfin il est toujours possible de faire des petits dioramas édifians ou amusants. Les socles de Hordes s'y prêtent particulièrement bien, mais aussi les guerriers en socles doubles.

Pour des socles de Ps, qui laissent beaucoup d'espace libre, on peut prévoir de petits éléments de décor naturel (rocher, arbre, buisson) auxquels il faut laisser de la place.

Sols

On appelle flocage ce que l'on met sur le dessus du socle, aux pieds des figurines, pour que ça ressemble à du sol. Ça sert aussi à masquer le petit socle en plomb individuel de chaque figurine. Beaucoup de peintres wargamers déconsidèrent cette opération, la présentant comme une corvée annexe qu'on exécute le plus vite possible pour pouvoir jouer. Grossière erreur.

Ca a l'air idiot dit comme ça, mais ce qui fait une belle figurine, c'est pour moitié au moins son flocage. Sur un sol qui ne la met pas en valeur, une belle figurine ne vaut pas mieux qu'un laideron de plomb. Il faut que la figurine ressorte. Ne collez donc pas des figurines vertes sur de l'herbe du même vert, ou un cheval couleur sable sur du sable. L'idéal est d'utiliser pour le sol une couleur complémentaire de la couleur dominante des figurines.

Pour ma part, j'ai tendance à privilégier un sol très clair, quelle que soit la figurine. Si le blanc était une couleur réaliste pour un sol (en dehors de la neige), je laisserais volontiers mes figurines sur du blanc. D'autres pensent qu'à une figurine sombre convient un sol clair, et qu'à une figurine claire conviendra mieux un sol sombre.

La plupart des beaux sols utilisent une pâte (pâte à bois, enduit de lissage, roche liquide, parfois simplement peinture), dans laquelle on incorpore ou non des ingrédients (sable, litière pour chats, graviers). Cette pâte donne une texture et un relief au sol, et permet le mieux de masquer la différence de niveau entre le sol et les pieds de la figurine. La couleur est donnée soit en incorporant la peinture dans la pâte soit en appliquant un lavis sur la pâte sèche ou encore humide. On peut encore appliquer un brossage lorsque le mélange est sec. Si le mélange est friable (sable mélangé à de la peinture par exemple) passez en final un film de colle à bois diluée. Ça fixera par un film invisible.

Par dessus il peut y avoir un habillage (herbe, mousse ou gravier de modéliste, mais aussi épices diverses vendues en pot) qu'on applique soit uniformément, soit en touffes ou sur des zones aléatoires du socle. Pour cela on commence par appliquer de la colle à bois sur les zones où l'on veut que le flocage tienne, puis on plonge le socle dans le pot de flocage. Secouez et laissez sécher. On peut aussi appliquer ce flocage directement sur de la peinture humide. En séchant, la peinture retient le flocage, et cela suffira à habiller le socle d'une texture uniforme.

Après cela on peut encore ajouter de petits objets : touffes d'herbe, buissons ou rochers. C'est très utile pour habiller les socles où la densité de figurines est faible (tirailleurs). Pour les rochers, on peut utiliser carrément de vrais cailloux.

Dans ce cas un brossage ou un lavis est souhaitable pour lui donner du relief.

Dernier conseil, n'oubliez pas de peindre la tranche des socles si votre méthode de flocage ne la couvre pas.

En fait, le mieux pour réussir son sol est de réussir à arracher ses secrets à un joueur dont le soclage vous plaît.

Vernir

Vernir ne sert pas à rendre la figurine brillante mais à la protéger, ne serait-ce que des doigts qui ne sont jamais secs. Evitez le vernis brillant, qui donne à la figurine l'air peu martial d'un bibelot (à l'exception des limaces, des hommes grenouilles et de la bave des monstres, pour un effet mouillé, et des épées magiques flamboyant à proximité des orcs). On peut vernir avant ou après le soclage. Certains préfèrent vernir après car ça aide à tenir le flocage en place. Attention cependant si le flocage est fait d'herbe statique, vous risquez fort de coller des morceaux d'herbe aux figurines avec le vernis, ce qui leur donnera l'air d'avoir passé la nuit dans une grange.

On peut vernir au pinceau (c'est plus long) ou à la bombe. Certains ne vernissent tout simplement pas. Ils ont intérêt à avoir une sous-couche qui accroche bien. A la bombe, comme pour la sous-couche, il vaut mieux être dans un endroit aéré, et passer de nombreuses couches légères en variant les angles plutôt qu'une grosse couche qui risque d'empoisser les figurines. Ne pas vaporiser de trop près.

Il existerait un danger que le vernis s'assombrisse avec le temps, en comptant plutôt en décennies qu'en années. Pour cela, utiliser du vernis de bonne qualité et surtout conserver les figurines à l'abri de la lumière.

Certains vernissent au pinceau, et ajoutent à leur vernis une encre noire.

Magnétisme

Le magnétisme naît du problème du transport. Des figurines dans une boîte qu'on bouscule ou cahote se retrouvent sens dessus dessous. Si vous ne jouez que chez vous vous n'aurez pas ce problème, mais gare aux déménagements. Pour pallier à ce défaut on s'arrange le plus souvent pour que le dessous des socles soit aimanté, afin de pouvoir transporter les figurines dans des boîtes à fond métallique (il existe principalement deux écoles : la boîte à outils ou la boîte à gâteaux). Attention, en cas de choc violent les figurines se désolidarisent du fond de la boîte malgré tout. Pour cela, avant de refermer la boîte, j'ajoute quelques uns de ces sacs en plastique que vous donnez les supermarchés pour emporter vos courses. Ça limite le chemin que peuvent parcourir les figurines dans la boîte lorsqu'elles se décollent du fond.

Un dessous de socle magnétique permettra également de fixer vos figurines sur des sous-socles métalliques tels qu'on en utilise en cours de jeu, soit pour les double-baser au sens DBM, soit pour les adapter temporairement au soclage d'une autre règle, soit pour manipuler plus facilement ensemble de grands blocs de figurines.

La plupart des gens collent de la feuille d'aimant sous leur socle. Il est généralement inutile d'avoir de l'aimant sur toute la surface du dessous du socle, car il devient alors pénible de décoller le socle de sa boîte. Un morceau d'aimant plus petit que le socle suffit donc. Méfiez-vous : sur certaines marques, des zones entières de la feuille peuvent n'être que très faiblement aimantées. Lorsque la feuille d'aimant est adhésive (protégée par un film de plastique blanc qu'on doit retirer avant de coller), ne retirez pas ce film : ça facilite grandement le resoclage, et surtout, en utilisant votre propre colle vous risquez moins de voir la feuille d'aimant se décoller toute seule.

Certains collent les figurines directement sur l'aimant. L'inconvénient de cette technique apparaît, trop tard, si l'on a à resocler ses figurines, on aura beaucoup de mal à récupérer l'aimant. Par contre, le socle sera moins épais..

D'autres enfin soclent sur des plaquettes de fer et collent l'aimant en feuille dans le fond des boîtes. Ça permet de faire des économies d'aimant puisque seules les boîtes de transport ont à être aimantées.

Resoclage

C'est la bête noire du wargamer, mais il est quasiment impossible d'y échapper. Tôt ou tard on y arrive. Il faut donc toujours penser, quand on socle ses figurines, à l'époque future où l'on aura peut-être à les disposer sur d'autres socles. Donc posez-vous la question : récupérerai-je facilement l'aimant ? décollerai-je facilement les figurines ? Etc.

Conclusion

Enfin, pour parfaire la beauté d'une armée, il y a bien sûr son environnement de jeu : le décor dans lequel elle sera jouée, qui inclut le sol et les éléments de terrain. Hélas si les joueurs de DBM manquent d'une culture c'est bien de celle-là.