



RASKHAM® CÆLIIR



Guide de peinture

Vocabulaire • Technique • Peindre Kaëliss



RACKHAM®

Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers de CONFRONTATION® et de RAG'NAROK®, deux jeux publiés par RACKHAM®. CADWALLON®, CONFRONTATION®, Cry Havoc®, HYBRID®, le logo HYBRID®, HYBRIDES®, RACKHAM®, le logo RACKHAM®, RAG'NAROK® et WOLFEN® sont des marques déposées RACKHAM®.

Copyright © 1996-2005 RACKHAM®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®.

Les informations contenues dans de cet ouvrage, incluant mais non limitées aux textes, noms, prix, emballages, conditionnements, illustrations et photographies, sont données sous réserve. Elles sont mentionnées exclusivement à titre de références et peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Elles contiennent du plomb. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 14 ans. Certaines figurines se composent de plusieurs éléments et nécessitent d'être assemblées et peintes. Les éléments de décors, la peinture ainsi que la colle ne sont pas fournis. Illustrations et emballages non contractuels. Les figurines RACKHAM® sont fabriquées en France.

CONFRONTATION®, RAG'NAROK®, HYBRID® et CADWALLON® sont des jeux publiés par RACKHAM®.

RACKHAM

44, rue de Lagny.

93 100 Montreuil-sous-Bois.

Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20.

Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25

www.rackham.fr www.rackham-store.com

© Copyright RACKHAM®, 1996-2005.

All rights reserved.

Imprimé par PHOTOFFSET

06700 SAINT-LAURENT-DU-VAR – novembre 2005

CRÉDITS

DIRECTEUR ÉDITORIAL ET ARTISTIQUE

Jean Bey.

CHEF DE PROJET

Philippe Chartier.

RESPONSABLE D'ÉDITION

Sébastien Célerin.

RÉDACTEUR DU LIVRET

Gwendal Geoffroy.

RÉDACTEUR DU GUIDE DE PEINTURE

Martin Grandbarbe.

SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Ivo Garcia.

ICHOGRAPHE

Gwendal Geoffroy.

CHEF DE FABRICATION

Nicolas Hutter.

ILLUSTRATEURS

Paul Bonner, Florent Maudoux.

GRAPHISTE

Mathieu Harlaut.

SCULPTEURS

Michaël Bigaud, Benoît Cosse, Yannick Fusier, Olivier NKweti Lafitte, Aragorn Marks, Nicolas N'Guyen, Elfried Perochon, Stéphane Simon et Sean Green.

PEINTRES

Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Guillaume Hémerly et Jérôme Otremba.

PHOTOGRAPHE

Jean-Baptiste Guiton

Remerciements à Raphaël Guiton et à toute l'équipe RACKHAM®.

VOCABULAIRE

Aplat

C'est une couche de peinture unie et opaque. Il faut réaliser plusieurs passages fins (pour ne pas masquer les détails) à l'aide d'une peinture légèrement diluée à l'eau.

Voir : Couche de base.



Assombrissements

Ce sont des passages successifs de peinture de plus en plus sombre dans les creux (zones non éclairées) de la figurine.

Voir : Lavis, fondus, lining, pointillés.



Barre de socle

Les figurines reposent sur une barre de métal qui permet de les enchâsser dans leur socle (en découpant une encoche). C'est la barre de socle. On peut parfois remplacer cette dernière par une tige insérée dans un pied, puis enfoncée dans le socle.

Voir : Tigeage.

Dégradé

C'est le passage plus ou moins progressif d'une couleur à une autre. On peut réaliser des dégradés de différentes manières plus ou moins complexes.

Voir : Techniques de peinture.

Éclaircissements

Ce sont des passages successifs de peinture de plus en plus claire sur les zones en relief (et donc éclairées) de la figurine.

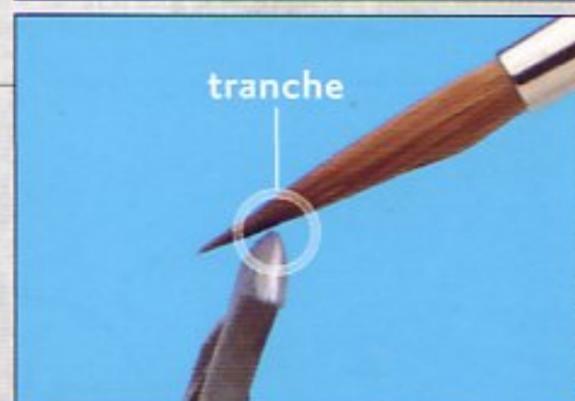
Voir : Éclaircir les arêtes, fondus, rehausage, brossage à sec.

Ligne de moulage

Lorsque l'on sort une figurine de son blister ou de sa boîte, on remarque la présence d'une fine ligne et d'excroissances de métal tout autour de la figurine. C'est la ligne de moulage. Elle doit être supprimée à l'aide d'une lime et/ou d'un couteau de modéliste.

Voir : Ébarbage.

Pinceau





Socle

Les figurines sont vendues avec un socle pourvu d'une zone de plastique légèrement plus fine, repérable par des encoches sous le socle. Cette zone est à découper pour insérer la figurine dans son socle. Il arrive parfois que la barre de socle d'une figurine soit plus longue que l'encoche ; il faut alors la raboter, en faisant bien attention aux pieds et aux chevilles de la figurine, qui auront tendance à plier.

La barre de socle est ensuite enfoncée dans l'encoche.

Voir : Barre de socle, ébarbage, tigeage.

TECHNIQUES

Les techniques suivantes sont notées en fonction de leur difficulté. Les notes vont de 🍏 à 🍎🍎🍎.

- 🍏 - Technique facile
- 🍎🍎 - Technique demandant un peu de pratique
- 🍎🍎🍎 - Technique difficile qui exige de la minutie et de l'expérience

PRÉPARATION DE LA FIGURINE

Ébarbage

🍎🍎 (si l'on veut que ce soit bien fait). L'ébarbage consiste à enlever la ligne de moulage et autres résidus. On gratte la figurine à l'aide d'un couteau de modéliste* ou d'une lime.



Ponçage, polissage



Cela consiste à faire disparaître les traces laissées par le travail d'ébarbage. Avec du papier de verre, on polit les zones marquées par le couteau de modéliste et/ou la lime. On peut également le passer légèrement sur les surfaces les plus planes du reste de la figurine.

Tigeage



Cela consiste à percer de petits trous (avec, de préférence, une perceuse à main) pour accueillir des tiges de métal (fil de fer, morceau de trombone). Ces tiges permettent de renforcer l'adhésion des différents éléments de la figurine entre eux et/ou d'améliorer la fixation de la figurine sur son socle lorsque la barre de socle est retirée.

* respecter les précautions d'usage.

PEINTURE DE LA FIGURINE

Il faut toujours mélanger la peinture avec un peu d'eau. Ne jamais l'utiliser « pure ». Trouver la bonne fluidité est une question de pratique et d'expérience. Il ne faut donc pas s'inquiéter si l'on ne parvient pas du premier coup à obtenir la fluidité idéale.

Sous-couche

C'est une couche de peinture uniforme qui permet aux couches suivantes de mieux adhérer à la figurine. On choisit en général de la peinture en bombe, plus rapide et facile à appliquer.

La sous-couche permet également d'obtenir des couleurs moins sales que si l'on peint directement sur le métal ou le plastique. Il existe différentes teintes de sous-couche, mais les plus adéquates sont le noir et le blanc.

Couche de base



Technique liée à : Aplats.

C'est un aplat de couleur qui s'obtient en un certain nombre de passages. Cet aplat sert de base pour la suite (assombrissements, éclaircissements).

Lavis

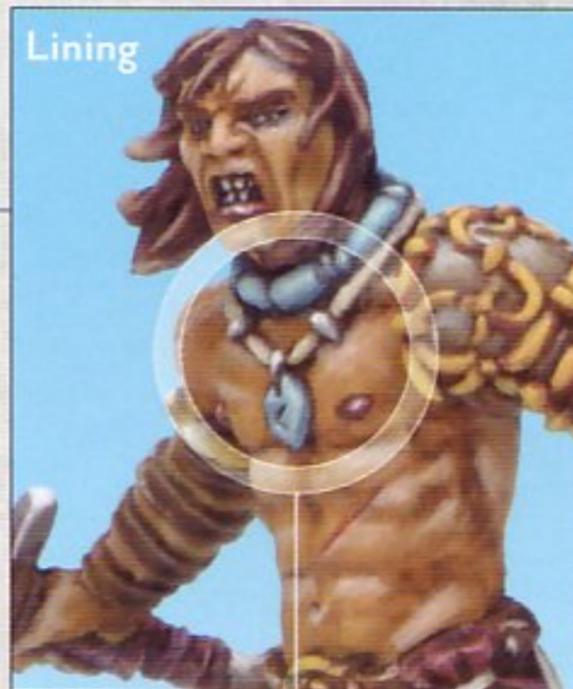


Technique liée à : Assombrissements.

Le lavis s'obtient avec des encres ou de la peinture diluée. Il constitue un moyen facile et rapide d'ombrer une figurine. On passe la couleur sur la zone à ombrer, puis l'eau s'évapore et laisse les pigments dans les creux.



Lining



Lining



Technique liée à : Assombrissements.

Chaque zone d'une figurine peut être rehaussée d'une fine ligne sombre qui permet de mieux délimiter les différentes parties de la pièce.

On applique une couleur sombre (un noir coloré ou un marron sombre, en fonction des zones que l'on souhaite délimiter) à l'endroit où deux zones se rencontrent. Cette opération peut être réalisée avec de la peinture un peu plus diluée que pour la couche de base et un pinceau à pointe fine.

Pointillés



Technique liée à : Assombrissements, éclaircissements.

La technique du pointillé vient de l'impression *offset*. Cette technique peut être adaptée à la peinture de figurines, bien que le rendu soit approximatif. Il suffit de faire des petits points à l'aide d'une nuance plus sombre ou plus claire que la couche de base pour créer les zones d'ombre ou de lumière.

Dégradés par bandes parallèles



Technique liée à : Assombrissements, éclaircissements.

On considère que le dégradé est réalisé par passages successifs de nuances de peinture assez proches. Ainsi, qu'il s'agisse d'assombrissements ou d'éclaircissements, on utilisera des teintes de plus en plus sombres ou de plus

en plus claires. Plus le nombre de nuances est élevé plus le dégradé paraît lisse et naturel.

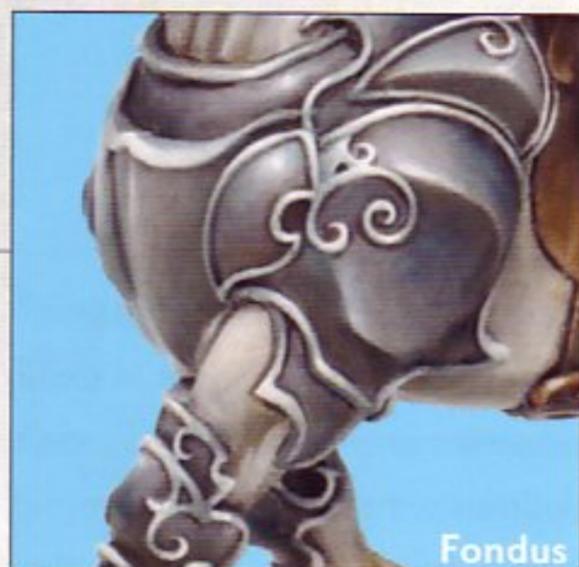
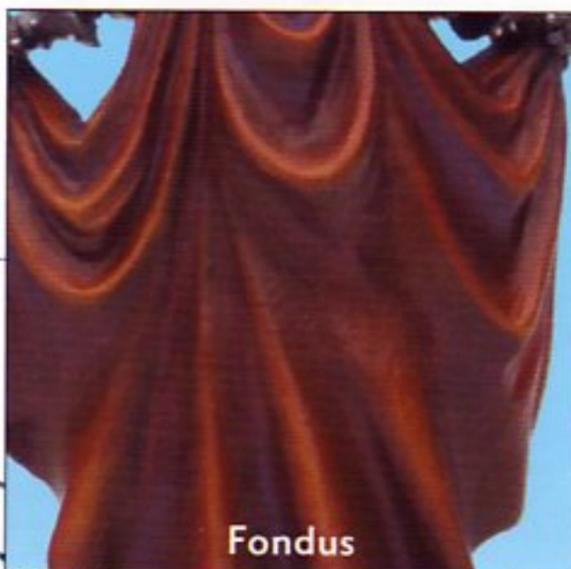
Fondus



Technique liée à : Assombrissements, éclaircissements.

La différence avec la technique précédente est que l'on va « tirer » chaque nuance vers la précédente. En tirant la peinture vers la couche inférieure, on diminue son épaisseur et son pouvoir couvrant. La couche inférieure apparaît de mieux en mieux et les deux teintes se fondent alors. Pour « tirer » la peinture il existe deux méthodes :

- Recouvrir une zone plus importante que ce que l'on souhaite et retirer un peu de peinture avec un pinceau humide.



- Recouvrir une zone moins importante et « tirer » la peinture pour qu'elle atteigne la surface désirée.

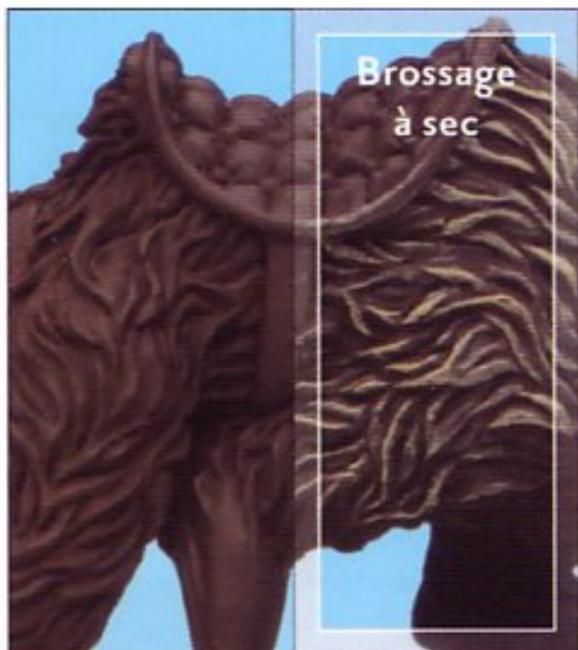
Pour réaliser ceci dans de bonnes conditions, il est souhaitable (mais pas indispensable) d'avoir un deuxième pinceau pour tirer la peinture. Un vieux pinceau 2/0 fait parfaitement l'affaire.

Brossage à sec



Technique liée à : Éclaircissements.

Cette technique permet d'éclaircir rapidement une zone fortement texturée (fourrures, cheveux, etc.). Le brossage à sec abîme très rapidement les pinceaux, aussi vaut-il mieux en utiliser un vieux.



Cette technique nécessite l'emploi d'une teinte plus claire que la couche de base. On laisse sécher un peu la peinture, jusqu'à ce qu'elle soit crémeuse. Puis, on en prélève un peu avec le pinceau que l'on essuie avec un chiffon ou

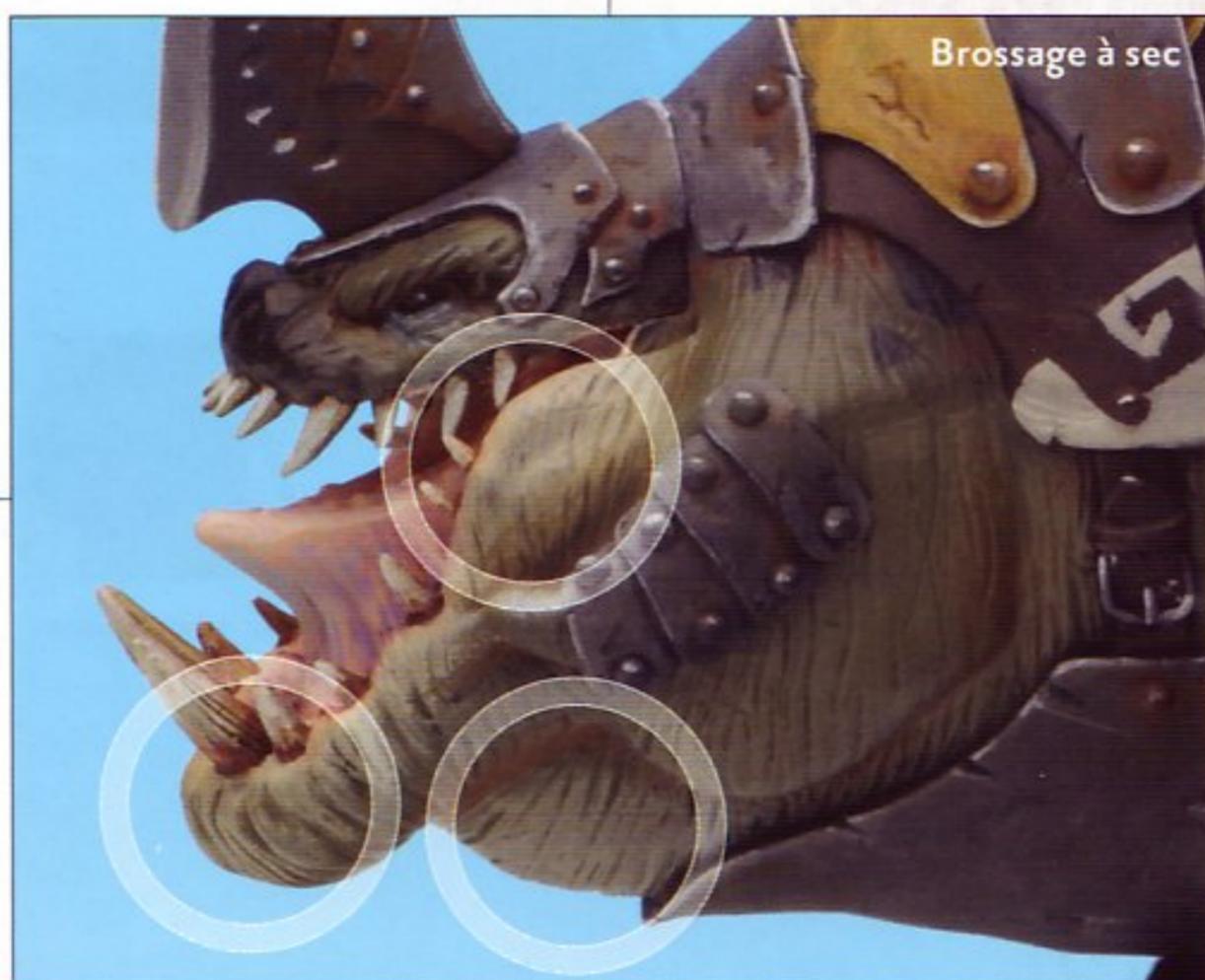
du papier absorbant, jusqu'à ce qu'il ne laisse pratiquement plus de traces. On peut alors brosser la surface à éclaircir. Le reste de peinture se dépose uniquement sur les reliefs.

Rehausage



Technique liée à : Éclaircissements.

La différence avec le brossage à sec réside dans la consistance de la peinture. On utilise une peinture plus fluide. Bien que plus difficile à obtenir, le résultat est plus « propre ». Il n'y a pas d'effet poussiéreux ou granuleux.



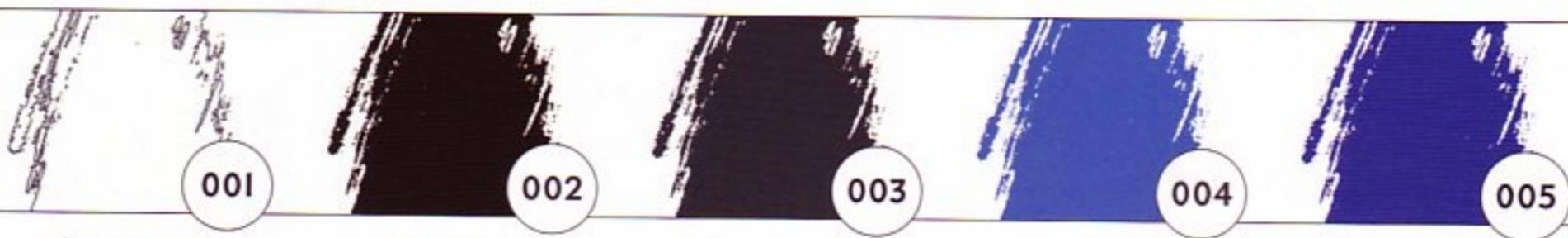
Éclaircir les arêtes



Technique liée à : Éclaircissements.

On place la tranche du pinceau sur les arêtes, en s'appuyant sur le relief pour suivre avec une relative facilité l'arête dont on s'occupe. On procède de la même façon pour toutes les parties saillantes. Ainsi, les différentes zones et volumes apparaissent sans nécessité de faire de dégradés.





Blanc éternel

Noir damné

Bleu abyssal

Bleu d'Éphren

Bleu de Miqal



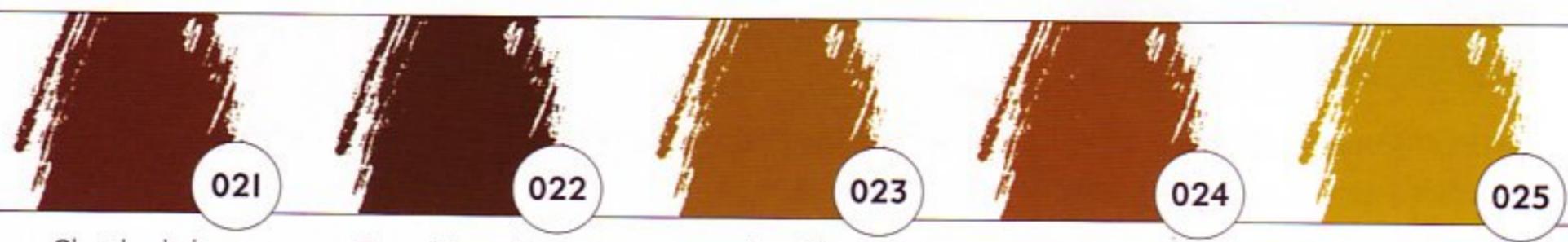
Chair marle

Bleu précieux

Vert antique

Vert de Quithayran

Vert mystique



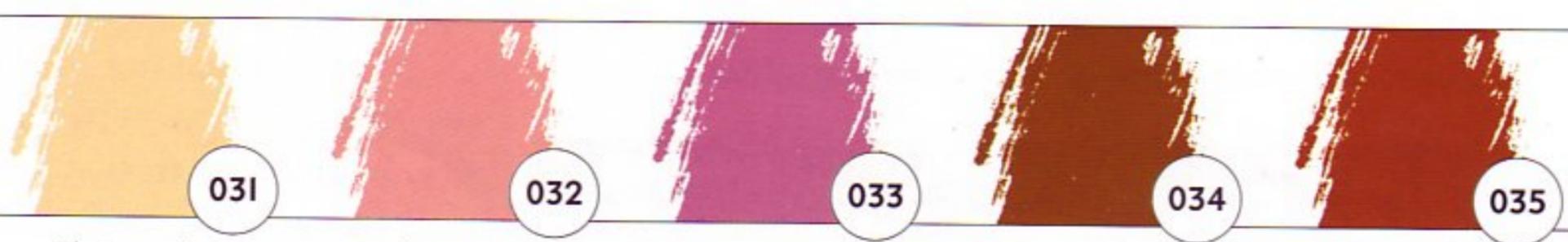
Chair bestiale

Terre d'Δvaqddu

Jaune de Kallienne

Terre syhare

Or oublié



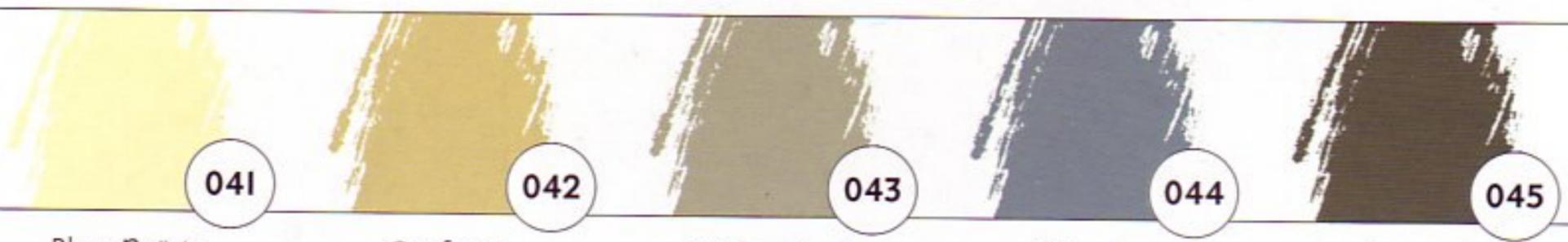
Chair nacrée

Chair rasée

Chair séide

Cuir naturel

Rouge d'Arcavia



Blanc Naësis

Gris fauve

Gris tranchant

Gris acier

Gris des Tenèbres





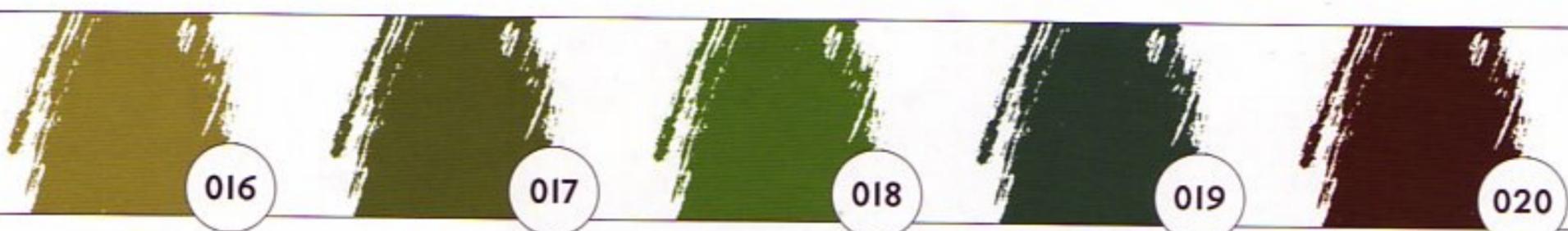
Pourpre divin

Bleu sarcier

Bleu sacré

Bleu glacier

Vert patiné



Vert des Gauffres

Vert d'Avagddu

Vert de Diisha

Vert chitine

Cuir besace



Jaune parchemin

Chair elfique

Peau codwëe

Peau lannée

Peau burinée



Rouge Rackham

Rouge fusion

Feu de Merin

Jaune royal

Jaune Lahn



Rose céleste

Jaune alchimique
(fluo)

Vert luminescent
(fluo)

Argent pali
(métallique)

Chair de mutant





PRÉPARATION

Avant de commencer la peinture, la figurine est soigneusement ébarbée, puis sous-couchée à la peinture blanche (en bombe). Pour pouvoir la peindre avec un meilleur maintien, une fente de la taille de la barre de socle est découpée dans un bouchon de liège, puis de la pâte adhésive y est déposée.



COUCHE DE BASE

Plutôt que de travailler zone par zone jusqu'au bout, la figurine est entièrement basée. Cela permet de se faire une meilleure idée des correspondances de couleurs entre chaque zone. En outre, cela limite certains dépassements qui peuvent être gênants par la suite. Un soin particulier est donc recommandé pour cette étape.

- La peau est basée en **chair nacrée** ;
- Le vêtement en **vert de Diisha** ;
- L'arc, les cheveux, la chitine et le corset sont basés en **terre d'Avagddu** ;
- Le collier en **bleu d'Éphren** ;
- Les élytres en mélange 50/50 **blanc éternel** et **bleu d'Éphren** ;



- Le scarabée frontal en mélange de 80 % d'**argent poli** et 20% de **bleu d'Éphren** ;
- Les plumes du carquois en mélange 50/50 de **blanc éternel** et **noir damné**.

Il est nécessaire de bien diluer la peinture pour passer plusieurs couches fines superposées. Ainsi, le rendu est plus propre et opaque, ce qui permet d'obtenir de meilleurs dégradés.

ASSOMBRISSEMENTS

- La peau est tout d'abord légèrement assombrie avec du **terre d'Avagddu** progressivement mélangé à du **chair nacrée**. Les volumes à éclairer sont alors plus faciles à repérer. Certains ombrages sont accentués avec du **terre d'Avagddu** pur pour créer



plus de contrastes. Les yeux et la lèvre inférieure sont surlignés avec un mélange à 70 % de **terre d'Avagddu** et 30 % de **noir damné**.

- Le **vert de Diisha** du vêtement est progressivement ombré avec du **bleu d'Éphren**, presque jusqu'au bleu pur (environ 90/10).



• Afin de mieux ressortir, le corset reçoit des teintes rouges. Pour cela, du **terre d'Avagddu** est d'abord assombri avec un lavis de **noir damné**.

- Les cheveux sont assombris au **noir damné**.





- Le bois de l'arc est d'abord assombri avec un lavis de **noir damné**.
- Le **vert de Diisha** du carquois est assombri au **rouge Rackham**.
- La base mélangée d'**argent poli** et de **bleu d'Éphren** du scarabée frontal et la structure en chitine de l'élytre sont d'abord assombris au **bleu d'Éphren** jusqu'à ce que la couleur soit pure dans les interstices.
- Le **terre d'Avagddu** de la chitine est assombri au **rouge Rackham**.

ÉCLAIRCISSEMENTS

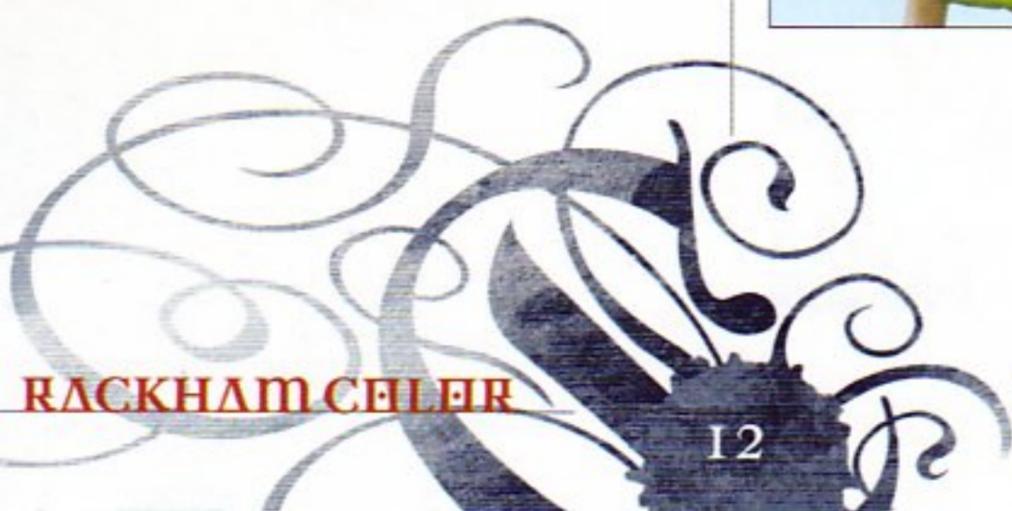
- On revient au **chair nacrée** pur pour lisser et bien délimiter les ombres de la peau. Un mélange de **blanc éternel** et **chair nacrée** est effectué. Dans un premier temps, le dégradé est réalisé pour souligner les volumes, non pour créer les lumières. On ne le pousse donc pas jusqu'au blanc pur.



- Sur le vêtement, le **vert de Diisha** est ensuite éclairci avec le **jaune Lahn** qui répond au **bleu d'Éphren**. Le dégradé se fait avec subtilité, en ajoutant progressivement de plus en plus de **jaune Lahn** dans le vert par fines couches superposées.
- Le corset est progressivement éclairci avec du **rouge Rackham**, puis, avec une goutte de **chair nacrée**.

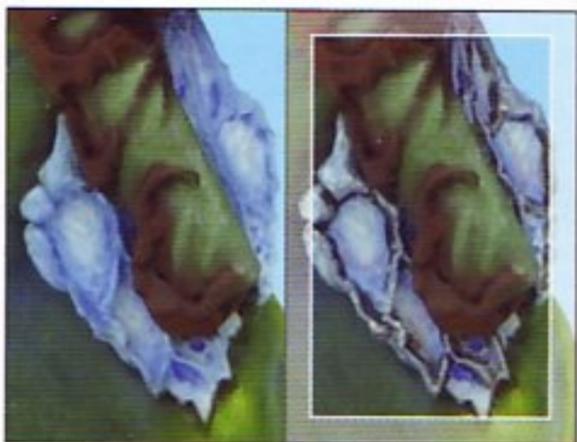


- Le **terre d'Avagddu** des cheveux est dégradé avec du **jaune Lahn**. La lumière doit suivre les courbes des cheveux et se concentrer petit à petit vers une zone choisie pour créer reflet et brillance. Enfin, une touche de **blanc éternel** est ajoutée pour accentuer l'effet « lumineux ».





- Le bois de l'arc est éclairci avec une touche de **jaune Lahn** et, enfin, avec du **chair nacré**.
- Le **vert de Diisha** du carquois est légèrement éclairci au **chair nacré**.



- Le mélange 50/50 de **bleu d'Éphren** et de **blanc éternel** de l'élytre est éclairci jusqu'au **blanc éternel**. Ensuite, des reflets de couleurs différentes sont créés en appliquant (comme pour un lavis, mais sans laisser couler dans les creux) un mélange 50/50 de **blanc éternel** et de **rouge Rackham**.



- La chitine est éclaircie avec du **jaune Lahn**, puis dégradée jusqu'à l'**argent poli** pur.
- L'**argent poli** pur est utilisé pour éclaircir les arêtes du scarabée frontal et de la structure en chitine de l'élytre.

LINING ET DÉTAILS.

- Toutes les zones de peau sont surlignées (voir lining) avec un mélange à 70 % de **terre d'Avagddu** et 30 % de **noir damné** pour plus de propreté et de lisibilité de la pièce. Les yeux sont peints en **bleu d'Éphren**, puis éclaircis au **blanc éternel**. Un petit point blanc est déposé pour la brillance. On crée alors les lumières sur les zones éclairées avec un mélange de **chair nacré** et de **blanc éternel** (environ 10/90).



- Le vêtement est surligné avec le même mélange que pour la peau. Enfin, du **bleu d'Éphren** est appliqué dans les creux les plus prononcés. Les derniers éclaircissements sont effectués à l'aide d'un mélange de **blanc éternel** et de **jaune Lahn**. La présence du blanc permet d'adoucir la teinte jaune.

Les détails

Le collier, les attaches du corset, les ongles et les flèches du carquois sont peints en dernier pour la finition.



DÉCOUVREZ

la troisième édition de

CONFRONTATION®

avec le coffret prêt à jouer.

CONFRONTATION®

STARTER SET



Set d'initiation prêt à jouer - Ready-to-play Starter Set - Set int... pronto per gi...
Set de iniciación listo para jugar - Spiel...

CONFRONTATION® STARTER SET

Le Starter Set Confrontation contient tout ce qu'il faut pour s'initier au jeu d'escarmouches fantastiques :

- 1 livret Initiation ;
- 6 dés à 6 faces ;
- Des pions et des cartes ;
- 1 livret inédit proposant des scénarios adaptés aux combattants de ce Starter ;
- 7 figurines, dont deux champions.

Nécessite un mètre non fourni.

Kaëlist

peut être joué avec les Wolfen
de ce Starter Set !



Âge : à partir de 14 ans
Nombre de joueurs : 2 et plus
Temps minimum d'une partie : 20 minutes



RACKHAM®

w w w . r a c k h a m . f r

