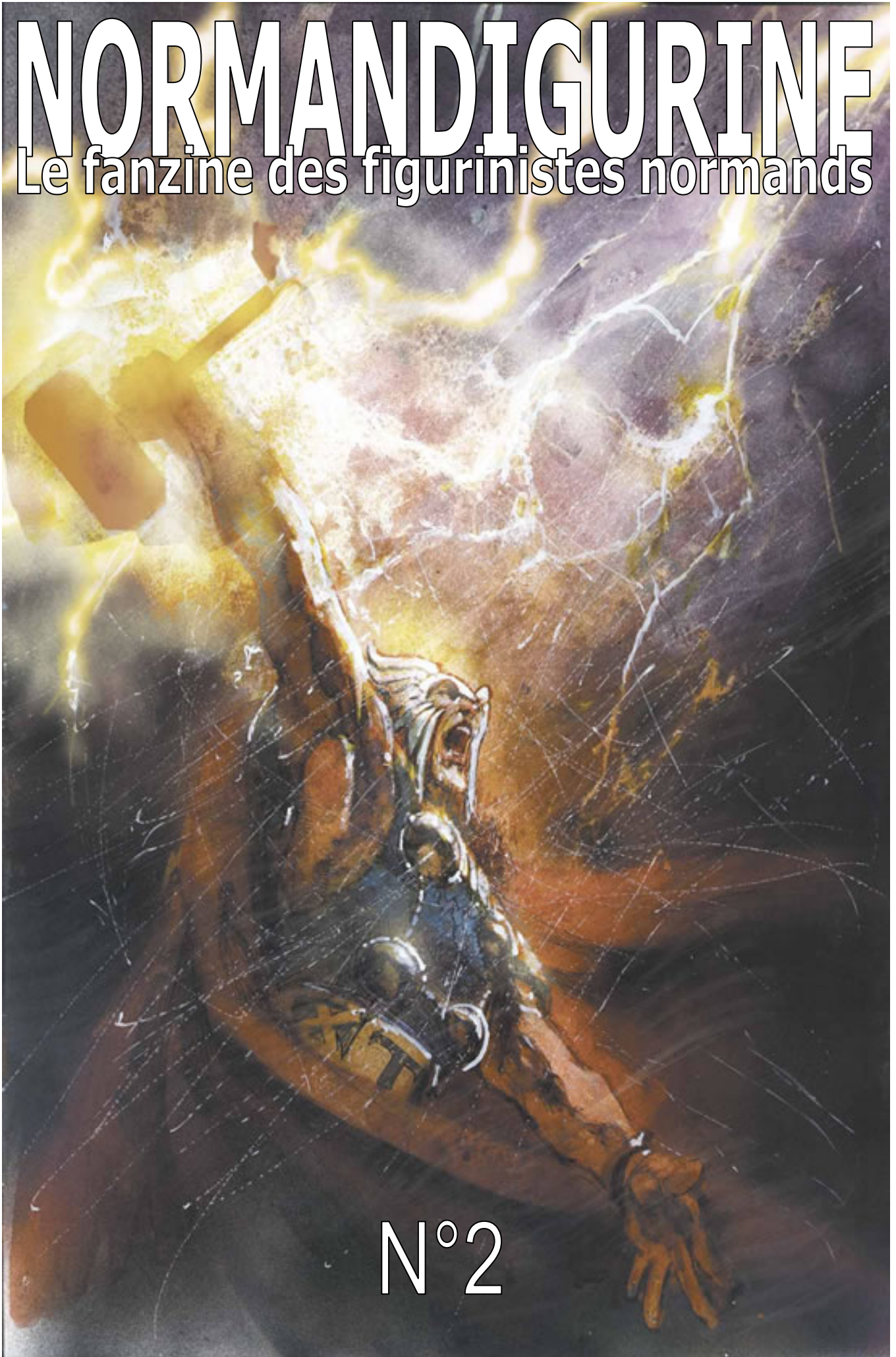


# NORMANDIGURINE

Le fanzine des figurinistes normands



N°2

## EDITO



C'est dans la boîte !!! Et voilà le Second numéro du webzine Normandigurine est enfin terminé, je termine donc par l'édito !!! D'abord je souhaite remercier tous nos lecteurs sans qui nous ne serions pas là. Merci ensuite à tous ceux qui nous ont fait part de leurs remarques, elles nous sont très précieuses. De nombreuses personnes nous ont proposées des articles, malheureusement, le temps n'étant pas extensible certains n'ont pas pu rendre leurs copies à l'heure mais ce n'est que partie remise !!!

Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture et je vous dit au mois prochain...

Figurinement

Oni

## SOMMAIRE

Page 1 : Couverture –  
Thor (Marvel).

Page 2 : Edito,  
Sommaire & Crédits.

Pages 3 & 4:  
Reportage : Premier  
Tournoi Normand  
Heroclix & Classement  
régional.

Page 5: Les concours  
du mois.

Pages 6, 7 & 8 : Les  
compos du mois  
(Heroclix & Hell  
Dorado)

Pages 9 & 10 :  
Interview Remy  
Tremblay Par  
Metalman

Pages 11, 12 & 13 :  
Tutoriaux : Jouer Avec  
le feu, un tuto qui va  
faire plus que des  
étincelles

Pages 14 & 15 : Les  
petites astuces... de  
modélisme.

Page 16 : Contact,  
suggestions & requêtes

## CREDITS

Rédaction :

Oni

Illustrations :

Metalman - Oni

Vérification :

Metalman - Oni

Mise en page :

Metalman - Oni

# Le Premier Tournois Normands Heroclix

Le 8 juillet dernier a eu lieu le premier tournois Heroclix Normands. Afin de faire bouger la région au niveau du clix, j'ai moi-même voulu organiser un tournois. Mais celui-ci n'aurait été possible sans la participation de la fédération Française de Clix qui nous a fourni les lots.

En mai dernier a eu lieu à la GenCon, le championnat de France et le championnat Européen Heroclix. Cet événement a été le point de départ. Profitant de la mauvaise organisation, l'idée a germé dans certains esprits de la création d'une fédération autour de notre jeu favoris. L'idée n'a pas mis longtemps à devenir concrète. (Article sur la fédération dans un prochain numéro).

Ainsi je me suis proposé comme relais de la Fédération pour la région Haute-Normandie. A cette occasion, l'un des membres du bureau de la fédération m'a proposé de m'envoyer des lots afin d'organiser notre premier tournois. C'est ainsi que l'organisation du tournois a pu avoir lieu.

Il m'a ensuite fallu trouver un format de tournois permettant à des nouveaux joueurs de ne pas être trop désavantagés comparé à d'anciens joueurs.

Le format était donc le suivant :  
500pts. Pas de figurines de plus de 75pts, pas de BFC et seules les feats d'équipes sont autorisées.



9 autres joueurs ont répondu à l'appel. Le problème suivant étant de trouver une salle!!! Et c'est Madgoblin qui nous a permis d'avoir la solution. Il nous a très gentiment autorisés à organiser le tournois dans la Ludothèque de Bolbec. Tous les éléments étaient maintenant réunis pour mener à bien notre premier tournois.

Des événements spéciaux sont venus pimenter les parties tel « une relance gratuite sur un personnage », « les doubles 1 deviennent des réussites critiques et les doubles 6 deviennent des échecs critiques » (d'ailleurs pendant cette rondes je crois bien qu'on a jamais vu autant de doubles 6 !!!) ... l'événement spécial « les joueurs échangent leurs équipes » est tombés mais a été refusé en masse...

Au final, ce fut un tournois très sympathiques, malgré 3 équipes assez similaires qui finissent dans les 4 premiers et contre lesquels il n'était pas toujours très drôle de jouer...

Je remercie donc tous les joueurs qui ont fais le déplacement ainsi que pour leur bonne-humeur, leur fair-play et leur sympathie, ça a permis de mettre des visages sur des pseudos... Je remercie aussi Madgoblin pour nous avoir prêté la ludothèque ainsi que la FFclix et notamment Arion pour nous avoir envoyé des lots qui ont permis à tous de repartir avec au moins une figurine.

Et pour finir, le classement final (qui est actuellement le classement régional) ainsi qu'une photo de famille de la journée...

Merci à tous !!!

Clixement.  
**Oni**

**Classement Final du 1<sup>er</sup> Tournois Heroclix Normand et Classement Officiel Normand.**

|           | <b>Pseudo</b> | <b>Points de victoires</b> | <b>Goal Average</b> |
|-----------|---------------|----------------------------|---------------------|
| <b>1</b>  | Cic           | 11                         | 2561                |
| <b>2</b>  | Hulk          | 10                         | 2357                |
| <b>3</b>  | Matam 42      | 10                         | 2227                |
| <b>4</b>  | Oni           | 9                          | 2201                |
| <b>5</b>  | X-Tof         | 8                          | 2500                |
| <b>6</b>  | Raboustin     | 8                          | 2082                |
| <b>7</b>  | Papoum        | 7                          | 1604                |
| <b>8</b>  | Toc           | 7                          | 1574                |
| <b>9</b>  | Seed          | 6                          | 1781                |
| <b>10</b> | Imghost       | 4                          | 977                 |



## LES CONCOURS DU MOIS

### CONCOURS EN LIGNE NORMANDIGURINE - CHAPITRE II

#### Thème : Sea, Sex And Sun

C'est l'été, il fait chaud, il fait beau (enfin en Normandie c'est bof bof pour l'instant...), les jolies filles sortent en bikini...

Alors pourquoi ne pas retranscrire cette ambiance sur notre hobby préféré???

Le thème de ce second concours en ligne sera donc "Sea, Sex and Sun"!!!

Sculpture et conversions autorisée.

Pour être prise en compte, la figurine devra IMPERATIVEMENT être peinte!!!

Vous pouvez faire une figurine simple, un diorama, un buste... Vous avez une complète liberté tant que ça reste dans le thème...

Pas de restriction sur la taille du socle ni sur le nombre de figurine !!!

#### Date limite du concours:

Vous pouvez poster vos photos à partir du 1er juillet, vous aurez jusqu'au 15 Aout minuit pour les mettre en ligne.

Bon courage.

### CONCOURS EN LIGNE NORMANDIGURINE – Vainqueur de la Première Edition

Le Thème était « les robots ».

Nous avons eu 5 participants et la lutte fut difficile pour déterminer le premier !!!

Finalement c'est Arbogast qui remporte le premier concours et gagne le droit de choisir le prochain thème du concours en ligne !!!

Voici donc son œuvre, Crabby le robot sapeur :



## LES COMPOS DU MOIS

### Compo Heroclix en 500 points (Restriction du 1<sup>er</sup> Tournois Normand)

Après avoir tout organisé pour le tournoi, une autre problématique me vint à l'esprit : trouver un équipe qui tienne la route.



#### La compo

- Hive trooper vétéran (Collateral damage) DC 25pts
- Pyro rookie (Infinity Challenge) Marvel 27pts
- Typhoid Mary expérimenté (X-plosion) Marvel 18pts
- Paramedic vétéran (X-plosion) Marvel 12pts
- Con Artist expérimenté (X-plosion) Marvel 12pts
- Red Ghost Unique (Supernova) Marvel 59pts
- Daredevil vétéran (Critical Mass) Marvel 59pts
- Black Cat expérimenté (Clobberin Time) Marvel 32pts
- Doombot rookie (Clobberin Time) Marvel 27pts
- Taskmaster rookie (X-plosion) Marvel 39pts
- Night Trasher rookie (Supernova) Marvel 37pts
- Invisible Girl rookie (Clobberin Time) Marvel 37pts + Fantastic Four (Fantastic Force)
- Black Panther rookie (Infinity Challenge) Marvel 27pts + Thunderbolts (Fantastic Force)
- Johnny Alpha rookie (Indy) Indy 41pts
- Calypso expérimenté (Critical Mass) Marvel 38pts
- Mary-Jane Watson-Parker token (Infinity Challenge) Marvel 5pts

500 points tout ronds !!!

#### Les premières idées

Ayant déjà fais quelques partie avec Nightbutcher (mon martyr préféré) dans ce format là, j'avais déjà tester une ou deux

stratégie, en particulier les équipes Joker accompagnée de la miss « invisible Girl rookie clobberin time » avec son 18 de défense avec le pouvoir défense qui accompagnée de la feat d'équipe FF est véritablement mortelle.... La défense était donc choisie, restait plus qu'a faire un peu d'attaque. Ce fut une réelle difficulté car aucun de mes joker (fatalis et spiderman) n'ont de grosse attaques ou de grosse valeur de dégâts... Il aurait été cependant dommage de ne pas profiter d'un 18 de défense sur la plupart de mes figurines... Profitant alors de la compétence Joker, j'ai inséré dans l'équipe le fameux et horrible Black Panther rookie infinity challenge... Capacité Avengers transformé en Thunderbolt grâce à la feat d'équipe du même nom. J'avais donc ma capacité de défense et la possibilité d'une capacité d'attaque... Au final je n'ai thunderbolté que la capacité Ultimates ou la capacité Mystique (suivant mon adversaire...)



#### Le soutien et le reste

Il fallait ensuite mettre quelques soutien, la paramedic et la con artist étant bien sûr quasiment incontournable (bien que la paramedic n'ai pas fait grand chose...). Le hive trooper vétéran étant là pour transporter voir attaquer les faibles malheureux qui passeraient à sa portée...

Calypso et Johnny alpha avaient ici un double rôle... Calypso n'a malheureusement eu qu'une seule occasion d'utiliser son contrôle mental... Johnny quant à lui était là en TK qui sert toujours autant mais pouvais aussi éventuellement se défendre en cas d'approche dangereuse d'une figurine adverse... Les capacités d'équipe de ces deux figurines pouvant aussi pas mal aider...(je me suis plus

servi du 2000AD qui n'a pas été apprécié par les équipes à thèmes (notamment X-men et Hydra...) que j'ai rencontré...

Pour la TK je pensais d'abords prendre un mandroid armor, mais finalement pour une poignée de points de plus j'ai préféré prendre une figurine qui peut se défendre, est furtif et avec une capacité d'équipe plus utile que shield...

Il ne me restait ensuite que très peu de points. J'ai longuement hésité entre plusieurs figurine et notamment entre Scourge et Typhoid Mary. C'est cette dernière qui fut l'heureuse élue, sa capacité de lame, griffe, crocs est un enfer (ou un paradis... suivant les dés et de quel côté on se place ^\_^). Le choix fut plus que judicieux car elle a plusieurs fois rentabilisé son coût (en mettant Havok vétéran HS par

exemple...) et à même résistée plusieurs fois au feu adverse !!!

### Conclusion

Au final je ne regrette aucun de mes choix. J'ai parfois un peu merdé au niveau tactique mais bon, j'ai repris le clic il y a peu et je n'ai pas eu 36 occasions de faire des parties... Je me suis rendu compte au final que l'équipe était trop axée sur la défense et pas du tout sur l'attaque... (il me fallait 2 tour pour mettre KO un ninja lors de ma rencontre contre l'Hydra...). Une équipe sympa mais que je ne jouerai plus (j'aime bien tester une tactique et ensuite changer...) On verra la prochaine fois ce que je jouerais...

---

Et ce mois-ci c'est double ration de compo!!! Voici donc une compo Hell Dorado préparée avec amour par PCM.

---

## LES EGARES:



### L'équipe :

1 Isha-Akshay => 50 Pa

4 Guerriers Squamates => 68 Pa

3 Rétiaires => 63 Pa

1 Croc des Enfers => 18 Pa

TOTAL: 199 Pa - 9 Figurines - 6 Pts de Commandement

Cette composition a pour mot d'ordre:

«FORCE ». Les Egarés représentent la force à l'état brute et cette liste associe la puissance des guerriers squamates (guerriers de bases) aux baroudeurs que sont les rétiaires.

**Guerriers squamates et Rétiaires :** Les squamates et rétiaires marchent en binôme : d'abord le rétiaire charge (ou engage), avec premier choc il est sûr d'avoir ses 5 dés, avec la possibilité d'obtenir une relance grâce au charisme du chef. Avec une grille de dommage à faire pâlir l'adversaire; 3 touches suffisent à

infliger 6 dégâts à l'ennemi mais surtout à le plaquer au sol. C'est à ce moment que le guerrier squamate arrive derrière pour achever l'ennemi à terre. « Une technique de méchant je vous l'accorde mais bon on n'est pas là pour se passer de la pommade dans le dos non plus ... ».



### **Isha Akshay :**

Il est le chef le moins cher du jeu mais est aussi très intéressant. Il possède un CMD de 6, contrairement à son confrère boucher Bran Carnoth qui coûte 84 PA. Ce CMD élevé est

l'une des grandes raisons de choisir ce chef plutôt qu'un autre, notamment pour charger vite et même très vite et booster les guerriers squamates.

Isha est aussi un bon combattant de mêlée mais il ne possède pas les compétences offensives de Bran Carnoth mais peut se tirer de situations difficiles. Quand celui ci se retrouve presque mort il ne faut pas hésiter à utiliser son ordre « Nouvelle Peau » qui lui restaure la totalité de ses points de vie. Et la l'adversaire content d'avoir vaincu votre chef squamate change de couleur ce qui vous permet d'admirer sur un visage humain les couleurs de l'arc en ciel... Il est moins résistant certes, mais possède la compétence farouche 2 qui lui permet de mieux gérer le surnombre. Il possède un ordre qui donne attaque rapide (défense) a un troupier et un ordre unique permettant à tous ses alliés dans les 10 toises de rompre le contact avec un déplacement normal (pas de course) mais sans riposte de fuite. Toujours utile pour éviter un

surnombre et tabasser les plus faible que soit. Un autre avantage d'Isha est son tir de 2 et ses 3 munitions qui permet de blesser (a défaut de tuer) à bonne distance. Le tir d'Isha permet de blesser les troupes les moins résistantes et fatiguer l'ennemi avant de lui enfoncer vos griffes dans la poitrine.

**Le Croc des Enfers:** Il est toujours utile d'avoir parmi les siens une bestiole qui va faire la chasse aux lémures. Le Croc des enfers n'est pas une machine de guerre malgré sa vitesse (déplacement de 7), il faut le garder prêt de vos unités mais ne pas l'exposer, à moins que l'ennemi soit blessé. Si le croc des enfers est isolé et trop loin du reste de votre bande de guerre son utilité sur les lémures sera amoindri car le but étant d'utiliser interception 6 et de le faire exploser avant qu'il ne vous arrive sur la tronche...





## INTERVIEW

### **Interview de Remy Tremblay Aka Darkeden, Peintre-Sculpteur.**

Ce mois-ci nous sortons de la Normandie et faisons un petit tour à Besançon pour y retrouver Remy Tremblay, (encore) plus connu sous le pseudo « Darkeden ». Nous continuerons ces sorties une fois tous les deux mois pour interviewer un artiste



#### ***Rémy, une petite présentation ?***

J'ai 21 ans, j'habite près de Besançon dans le Doubs où je suis étudiant aux beaux arts. D'un naturel râleur, je vis le plus souvent seul ou accompagné de ma douce dans de longs moments d'oisiveté.

#### ***Quand et comment as-tu commencé dans la figurine ?***

Mes débuts (si l'on excepte des figurines heroquest peinte quand j'avais 8 ans) remontent à septembre 2000. A l'époque un ami m'avait fait découvrir la nouvelle édition de Warhammer Battle. Depuis je ne joue plus sauf quand on m'y force :D

#### ***Tu es pratiquement un pilier de la figurine française, à la limite d'être professionnel. Peux-tu nous retracer rapidement ton parcours ?***

Oui je le peux...  
Donc mes premières barbouilles ont massacré des orques WH. Puis la marque au dragon rouge est apparue et je me suis consacré pendant 2 à la peinture de leur gamme de keltois sessair. J'ai ensuite commencé à m'intéresser au Golden Demon, supervisé par un certain Julien Breney. Puis en 2004 dans un moment de grande solitude, j'entrepris la réalisation de mon diorama "Le serment du Graal" qui m'a occupé un an durant et m'a fait raté une année d'étude. L'opération fut un succès et depuis j'enchaîne les créations en fonction de mes envies.

#### ***Quels sont tes modèles en matière de figurinistes ? Pourquoi ?***

Mes modèles, je dirais Benoit Ménard en tête de liste pour son travail unique en son genre et d'une richesse sans égale. Latorre autant en sculpture qu'en peinture, créatif et génial.

Cyril Abati pour ses réflexions pertinentes dans son travail ainsi que pour ses méthodes. Sinon dans le désordre Thomas David, Jacques Alexandre Gillois, Michael Bigaud, Romain Van Den Bogaert et sûrement un tas d'autres encore que j'oublie.

#### ***L'illustration t'attire également. Un dessinateur ou un écrivain préféré ?***

J'aime en effet l'illustration. Vaste question que de donner un dessinateur préféré. Je dirais que Brom est le plus influent sur moi. Wesley Burt et Marko Durdjevic, ces deniers temps aussi. Pour la lecture, je m'y remets un peu en prenant sur mes heures de sommeil donc pas de préférence, pour le moment.

#### ***Beaucoup te rattachent au style "Gore". Cela te gêne t-il ? Pourquoi ce style ?***

Nan cela ne me gêne pas du tout. C'est un ingrédient de mon style même si ce n'est pas le seul. C'est sûrement le plus "choquant" donc celui que l'on retiendra le plus facilement. Ce style m'est venu assez naturellement. En définitive, je suis très influencé par les univers de jeux vidéo et les films d'horreur. J'aime tout ce qui est rouillé, les chevaliers, les civilisations nordiques...je pense qu'il y a un peu de tout cela dans mes figurines.

#### ***Tu as obtenu plusieurs prix prestigieux. Quel est celui qui t'a marqué ?***

Mon Golden Demon (Or) en prestige pour mon diorama sur la quête du Graal. Un moment dur émotionnellement ! J'étais vraiment surpris de mon résultat, sans

compter les rencontres avec des gens dont j'admire encore le travail.

***Ton matériaux préféré (Pâtes, peinture, outil...)?***

Pour le matériel c'est plutôt varié: peinture Citadel principalement, un peu d'huile, de la Rackham quand j'ai du courage. Sinon j'utilise des pigments de la marque Mig. En sculpture, je teste encore donc on dira milliput, fimo et sculpey principalement. Et j'utilise une spatule, la même depuis 4 ans, ainsi que des outils fait main, en laiton principalement.

***Des travaux en cours ? Une figurine sur le feu ?***

Toujours!! En ce moment, je suis sur la peinture d'une compagnie pour Helldorado. J'attends avec impatience les tirages du buste que j'ai sculpté récemment. En sculpture, j'ai un tas de projet dans la tête et quelques uns sur le bureau. Je viens de terminer une figurine dont je suis plutôt content et qui devrait apparaître sur le net tôt ou tard.

***Des projets figurinesques ?***

Oui en effet ;)

***Ta pièce personnelle préférée ? Une figurine ou une réalisation d'un autre artiste?***

Ma pièce préférée... En général la dernière achevée. Pour le reste c'est dur de départager, il y a toujours du pour et du contre. Chez les autres il y en a trop pour les citer. La plus marquante pour moi, c'est le champion de Nurgle de Thomas David, ça a été un choc à l'époque.

***Pour finir, un conseil pour les débutants que nous sommes ?***

Quand on veut on peut. Toujours se donner les moyens de ses ambitions, on ne devient pas habile par hasard. Cela demande du travail, de la patience et de la persévérance.

***Merci.***

Pour découvrir les œuvres de Rémy, n'hésitez pas à aller sur son blog :  
NEDEKRAD  
<http://darkeden.over-blog.fr/>

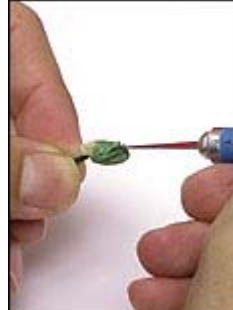


## TUTORIAUX

# Jouer avec le feu

**RESINE VERTE ET EFFET DE FLAMME:** Pour créer des flammes, on utilise principalement la résine verte. Ça ne prend que 5 minutes pour sculpter une flamme sur la tête d'un squelette, et tout ce qu'on a à utiliser est une pince coupante et un couteau de modélisme (attention à vos doigts!)

Regardez les images ci-dessous pour voir les différentes étapes pour sculpter les flammes. Après un certain temps d'entraînement, ça viendra tout seul... après avoir assimilé les techniques basiques, vous pourrez vous essayer à des projets plus élaborés comme ceux figurant en bas de cette page.



Formez un petit tas de résine avec une pince de modélisme.

Formez la flamme avec un couteau de modélisme.

Flame on!



Les flammes de ce lance-flamme lourd ont été faites par dessus une structure faite avec un morceau de trombone pour maintenir leur forme.



Une conversion simple d'une épée enflammée.

Le feu donne plus de dynamisme à cette scène.

**TOPKNOTS ON FIRE:** Vous n'avez que peu de temps et un besoin urgent de faire du feu? Aucun problème, vous pouvez utiliser les queue de cheval de votre boîte à rabiot !!! l'illustration ci-dessous montre comment ceux-ci simulent presque parfaitement une flamme, et la conversion est extrêmement simple. La seule chose que vous ayez à faire est de trouver une queue de cheval (ex : space marines du chaos) et de la coller. Et si vous voulez agrandir la flamme utilisez de la résine verte !!! vous pourrez trouver les queue de cheval sur les orcs et les gobelins de battle et les orks et les space marines du chaos de 40k. Et bien sur les chevaux aussi.



Une simple queue de cheval sur le bout du canon est une conversion simple pour un bon résultat.

**FLAMME ET CARTE PLASTIQUE:** Si vous n'avez pas confiance en vous pour la sculpture, ou si ce n'est simplement "pas votre truc", essayez la carte plastique à la place. Comme vous pouvez le voir sur les image ci-dessous, un petit morceau de carte plastique coupé proprement donne un très bon effet.



Un petit morceau de carte plastique donne à cet archer bretonnien un air plus menaçant.

**MARQUEUR DE FUMEE:** Les marqueurs de fumée ne sont pas vraiment des flammes mais leur fabrication peut y ressembler. Les marqueurs de fumée sont utiles pour montrer qu'un tank est détruit, éclairer un chemin, ou un millier d'autre chose. Ci-dessous vous verrez comment le papier aluminium et la paille de fer sont utile pour simuler de la fumée sur une table de jeu. En dehors de ces matériaux simple à trouver, vous n'aurez besoin que de super glue et de peinture. (si vous ne trouvez pas de paille de fer, utilisez du coton, en plus c'est moins dangereux!!! Utilisez toujours une paire de gant lorsque vous utilisez la paille de fer!!!).



Un socle de 40mm avec du papier alu, avec du papier alu et de la laine de fer, et avec que de la laine de fer.



La peinture de ces dernier donne vraiment du style. Utilisez plutôt un aérographe.

**PEINDRE LE FEU:** Il y a plusieurs façons de peindre les flammes. Le résultat dépend aussi de la couleur de départ (sous-couche). Si vous avez votre propre technique, utilisez-la.



1:sous-couche blanche > 2:Blazing Orange > 3:Fiery Orange > 4:Golden Yellow > 5:Sunburst Yellow

Article original sur le site internet de Games Workshop.  
Traduit de l'Anglais par Oni.

**LES PETITES ASTUCES...**

Voici quelques techniques de base pour améliorer vos figurines. La plupart des sites de modélisme proposent déjà quelques-unes de ces méthodes, mais pour un débutant, il n'est pas toujours facile de bien comprendre le déroulement des opérations. Voici donc ma contribution, les finasseries en moins. C'est parti :



#### **LE BROSSAGE A SEC :**

Le but de cette méthode est de mettre en valeur les détails de votre kit (vous savez, tous ces petits reliefs saillants...) ou bien simplement de faire ressortir les creux et crevasses d'une surface. La procédure est simple : prenez d'abord un très vieux pinceau. Vous pouvez même en acheter des neufs dans votre bricolerie la plus proche (un peu comme ces gros bâtons au poil rêche qu'on vous donnait à l'école pour faire de la peinture...). Il est important qu'il soit épais avec des soies très raides, et que vous n'envisagiez pas de l'utiliser pour autre chose, car cette méthode abîme très vite les pinceaux.

Choisissez une teinte légèrement plus claire que votre base. Après avoir prélevé de cette peinture, essuyez votre pinceau afin d'en retirer le plus possible (personnellement, je l'essuie sur mon plan de travail), c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il ne laisse quasiment plus de traces. Puis, brossez rapidement les reliefs de votre kit. La peinture va se déposer sur les parties saillantes et ainsi donner un aspect usé à votre modèle tout en mettant ses détails en valeur.



#### **LES LAVIS :**

C'est pratiquement l'inverse du brossage à sec. Cette méthode consiste à beaucoup diluer votre peinture ou votre encre afin que celle-ci coule dans les creux de votre maquette. Très efficace pour les surfaces comportant des sillons ou des joints entre des panneaux, cette technique peut aussi être utilisée pour les cheveux ou les vêtements. Pour plus de finesse, il est préférable de travailler en plusieurs couches, mais il est aussi possible d'utiliser de grosses coulures pour figurer des fuites d'huile ou des traces d'oxydation. Cette technique prend du temps, car il est nécessaire de laisser sécher la peinture naturellement au seul contact de l'air (un sèche-cheveux risquerait de faire couler votre lavis là où vous ne le souhaitez pas).



#### **LES PASTELS :**

Tout un art. On utilise ici les pastels d'art, et pas des craies sèches ou des pastels gras. Avec un couteau de modélisme, grattez la pointe de votre pastel jusqu'à obtenir une fine poudre. Trempez-y ensuite votre pinceau (un costaud, de préférence) pour déposer la poudre sur votre figurine. L'idée est de laisser le pigment s'insinuer dans les creux pour obtenir un effet convaincant. Il est tout à fait nécessaire de protéger les zones traitées au moyen d'une couche de fixatif, bien que ce produit ternisse quelque peu l'aspect final de votre travail. Ne vous en faites donc pas si vous pensez avoir eu la main lourde sur la poudre. Ici encore, j'ai constaté que les résultats étaient

meilleurs en travaillant par couches successives, et que les vêtements se prêtaient particulièrement bien à ce genre d'effets.



#### **LES FILETS DE CAMOUFLAGE :**

On les utilise principalement pour accentuer l'aspect militaire d'une maquette. J'utilise de la gaze médicale, mais un filet à cheveux ou tout autre type de filet peut aussi convenir. Recouvrez la surface voulue avec le filet, que vous recouvrez ensuite d'un mélange de colle blanche et d'eau. Le truc va devenir tout humide et vous allez certainement vous demander ce que vous avez fait... mais une fois sec, l'ensemble est dur comme de la pierre. J'ai aussi essayé de peindre le filet au préalable, ce qui semble plutôt bien marcher aussi. On peut procéder ainsi pour recouvrir buissons et véhicules, mais n'oubliez pas de figurer les cordes supposées maintenir les filets en place. Par ailleurs, en utilisant des mouchoirs en papier plutôt que de la gaze, on peut représenter des pans de toile, des draps recouvrant des véhicules, des drapeaux...



#### **LA BOUE :**

Les doigts dans le nez. Mélangez simplement une peinture marron bien

épaisse à une poudre, comme par exemple du plâtre. Le mélange va se solidifier un peu, mais vous pourrez en prélever pour l'appliquer sur les roues et les parties éclaboussées par la boue.



#### **FEUILLES ET FEUILLAGE :**

Il est possible d'ajouter facilement du feuillage à vos filets de camouflage. Suivez les étapes de fabrication des filets, mais alors que la colle sèche, ajoutez quelques feuilles de thé (du vrai thé, pas les feuilles broyées que l'on trouve dans les sachets). Une fois la colle sèche, solidifiez le tout avec une seconde couche de colle diluée. L'ensemble peut être peint et brossé à sec pour obtenir d'excellents résultats.

Voilà, notre rapide tour d'horizon des techniques de base est terminé. Pour des précisions sur un point spécifique, vous pouvez poser votre question sur The Clubhouse

(<http://www.theclubhouse1.net/>) ou Total Model (<http://www.totalmodel.com>) .

*Trouvé sur :*

<http://modelcitizen.blogspot.com/archive/2005/08/08/the-usual-suspects.html>

*Auteur original : Chris Morse*

*Site perso :*

<http://modelcitizen.blogspot.com/>

Aimablement traduit par Mr\_Popo

**CONTACT, SUGGESTIONS & REQUETES**

Pour toute suggestion ou requête, deux solution :  
<http://normandigurine.forumactif.info> ou [scape76@yahoo.fr](mailto:scape76@yahoo.fr) (plutot que l'adresse habituelle car le serveur Saiksfarm connaît actuellement quelques petits problèmes...)

Si vous voulez contribuer à ce webzine pour qu'il survive, n'hésitez pas m'envoyer vos requêtes en indiquant de quels parties vous aimeriez vous occuper (ou créer).

Ce webzine ne pourra vivre que grâce à vous !!!

Participez, donnez votre avis, téléchargez-le, laissez nous des commentaires sur le forum, vous contribuerez ainsi au perfectionnement de ce webzine.

Merci à tous ceux qui ont lu ce premier numéro, on espère que les prochains seront plus gros et les lecteurs plus nombreux ainsi que les participants. Nous pourrons ainsi vous faire encore de nombreuses surprises.

Encore merci !!!

Mal grais lé vai-riz-phikassion île poux raie raiss té dé fote, vœux-yer nouzen aix-cul-zé...