

Extrait du Haekel & Jaeckel

<http://haekel.free.fr>

Kaeghir ou la marée noire



Date de mise en ligne : lundi 17 octobre 2005

Description :

Conversion et peinture d'un nain Rackham pour le Monde du Jeu 2005. Rentré brecouille, comme on dit dans le Bouchonnois.

Haekel & Jaeckel

Directement inspiré de Kaeghir, l'Ombre de Carbone, je voulais faire de ce Nain le meneur d'une bande de voleurs de naphte. Au final, une idée d'unité chassant l'autre, Kaeghir restera le seul "pétroleur" (à voir dans la [galerie du MDJ 2005](#)).

La conversion

Le corps utilisé est celui du Thermo-prêtre n°2 auquel j'ai scié la tête et la partie supérieure de la machine à vapeur et ôté sur l'arrière le flexible reliant la machine à son arme. Le dessin de la carte représente le Nain empoignant son marteau d'une main et tenant dans l'autre une éprouvette : je me suis conformé à cet équipement.

Pour le bras gauche, j'ai récupéré celui du Garde-Forge 01 déjà bien amoché puisque je lui avais piqué sa chaudière et son marteau pour la [conversion d'Yh-Ibenseth](#). L'éprouvette est une vulgaire chute coupée nettement d'un côté et poncée de l'autre pour lui donner une forme arrondie. Je l'ai simplement glissée dans la main que j'avais percée de part en part.

J'ai ensuite tigé le bras que j'ai fixé au corps ; la tige est choisie suffisamment souple pour que je puisse faire varier la position de la main par rapport au corps et obtenir ainsi une orientation satisfaisante. Une fois la position arrêtée, j'ai complété le morceau de bras au Green Stuff (GS) en essayant de placer les muscles avec un minimum de réalisme (j'ai bien dit essayer[:/]).

J'ai ensuite choisi une tête de la boîte des Guerriers des Plaines qui correspond à peu près au concept, à savoir une mine sévère et une seule natte à l'arrière du crâne. Ceci fait, je l'ai sciée juste sous le nez pour conserver son appendice caractéristique tout en limitant la hauteur de la figurine complète (qui sera néanmoins plus grande que le modèle original).

Après avoir tigé ma demi-tête, je l'ai fixée au corps en prenant soin d'orienter les yeux vers le tube à essai. De cette manière, mon Pétroleur donne l'impression d'observer le contenu de son éprouvette. Les jours sont (mal hélas) colmatés au GS.

Pour compléter le carburateur, j'ai prélevé le cône de l'entonnoir équipant le Souffleur Gobelin 01 : c'est par cette ouverture que le Pétroleur alimente son moteur à naphte.

C'est la dernière partie qui m'a posé le plus de problèmes (et qui fait que cette fig est restée en plan pendant un an) : le bras droit. Clairement, celui de la figurine initiale ne convenait pas du tout. Alors en avant avec la pince coupante, la lime et le couteau de modélisme pour dégager la main et le bâton. Cette fois, c'est le Garde-Forge 02 qui a payé de sa personne : avec une petite scie, j'ai taillé dans la masse pour récupérer le bras, la main et la tête du Marteau-Vapeur et dégrossi à la pince coupante la forme du bras et de la main. L'intérieur de la main est ensuite complété au GS (pas très bien il est vrai).

La main achevée, il était temps de passer au Marteau à naphte. Toujours d'après le concept, son manche est doté d'une manette destinée j'imagine à libérer les gaz au moment de l'impact. Cette fois, ce sont les Dirz qui sont mis à contribution : l'arme de Cypher Lukhan 1ère édition, une fois taillée à la bonne longueur, fait parfaitement l'affaire. Marteau, main et manche (en deux parties) sont tigés de part en part pour garantir l'alignement des quatre pièces. Les jonctions sont ensuite reprises au GS. La main est désormais prête pour être fixée. La technique est identique au bras gauche : une tige souple entre main et corps pour définir la meilleure orientation puis fixation à la superglue et

sculpture au GS des parties manquantes, soit une bonne partie du gant et le (dés)habillage du bras pour remplacer la manche par une peau nue.

Une fois le GS durci, les parties transformées de la figurine sont "savonnées" par un morceau de milliput très humide pour combler les trous et défauts de sculpture (autant le dire tout de suite, ce savonnage n'a pas suffi à tout rattraper). Une fois le milliput sec, je passe la figurine au produit vaisselle avec une brosse à dent pour la dégraisser. Et voilà le travail !

La peinture

À l'exception du Bleached Bone, de l'Elf Flesh, du Graveyard Earth et du Snakebite Leather, toutes les couleurs appartiennent à la gamme Model Color de Vallejo/Prince August. La figurine est sous-couchée en blanc.

J'ai voulu avec ce Nain m'éloigner du traditionnel rougeaud sympathique : j'espérais avec des tons plus froids ou en tout cas moins éclatants donner à Kaeghir l'aura sinistre d'un pollueur prêt à tout pour piller la naphte de Bran-O-Kor.

- **L'acier**

Sur une première couche de Camo. Allem Brun Foncé P822 qui permet de bien marquer les contours (rivets, jonctions de plaques, etc.), j'applique un mélange 50/25/25 de Gris Neutre 1er Empire P992/Camo. Allem. Brun Foncé / Bleu Marine Foncé P898. J'éclaircis ensuite en ajoutant à la base de plus en plus de Gris Neutre, jusqu'au Gris Neutre pur, puis du Vert Pastel P885 et enfin de l'Ivoire-Os P918 sur les parties les plus exposées.

J'utilise ensuite des glacis de Vert Allemand WWII P830, de Marron Cuir Foncé P871, de Bleu Marine Foncé et plus rarement de Rouge Noir P859 pour ombrer mes aciers.



- **L'or**

J'applique une base d'Uniforme Anglais P921, éclairci avec du Marron Vert P879, puis du Vert Pastel et enfin de l'Ivoire-Os. Les ombres sont marquées au Vert Allemand WWII.

- **La robe**

Là encore, le Vert Allemand WWII a été mis à contribution : c'est la base que j'ai successivement éclaircie avec du Vert Gris P886 puis du Vert Pastel et du Beige P917. Pour les ombres, j'ai utilisé différents glacis de Camo. Allem. Brun Foncé, de Marron Cuir Foncé, de Marron Rouge P982 + Vert Allemand et de Rouge Noir + Bleu Marine Foncé + Vert Allemand.

- **La chair**

Sur un mélange 50/50 de Graveyard Earth/Elf Flesh, j'ai éclairci progressivement jusqu'au Elf Flesh pur. J'ai ensuite passé par des glacis de Bleached Bone jusqu'au Bleached Bone pur sur le haut du crâne. Un dernier éclaircissement à l'Ivoire-Os permet de faire ressortir les parties les plus saillantes. Les ombres les plus marquées sont faites au

Graveyard Earth et autour des yeux, au Pourpre P959 (en glacis très léger).

- **Les cuirs**

Sur une base 50/50 de Graveyard Earth/Snakebite Leather, je passe ensuite plusieurs couches de Graveyard Earth. J'éclaircis ensuite cette teinte en y ajoutant de plus en plus de Vert Pastel puis de Bleached Bone. Les ombres les plus marquées sont peintes en Bleu Marine Foncé, tandis que les autres sont soulignées par des glacis de Vert Allemand WWII.

- **Le verre**

Sur une base de Gris Neutre 1er Empire + Bleu Marine Foncé, les éclaircissements sont faits en Gris Pâle P990 puis Ivoire-Os et les ombres, en glacis de Bleu Marine Foncé.

Le pétrole contenu dans les tubes est un mélange 50/50 de Rouge Noir et de Bleu Marine Foncé, éclairci avec du Gris Pâle.



- **La touche finale**

Jusqu'ici, la teinte la plus claire utilisée pour les éclaircissements était l'Ivoire-Os. J'applique pour terminer de petits éclats de blanc pur sur les surfaces les plus réfléchissantes, à savoir les métaux et le verre.

Le socle

Pour mon pétroleur, j'ai voulu faire un socle souillé par l'extraction de la naphte. En se réfugiant en haut d'une branche, un lézard s'est offert un bref répit avant son engloutissement final : la marée noire bouillonne et monte peu à peu. Kaeghir a découvert un nouveau champ de pétrole !

Une partie du socle est évidée pour recevoir la branche et la naphte. La roche est sculptée en Milliput strié avec une pointe ; la naphte, c'est du GS lissé, les bulles, de petites boulettes de GS enfoncées dans le GS encore frais, et le lézard, un petit boudin de Duro muni de deux yeux et de deux pattes (deux ?! ben c'est de la Fantasy oui ou non ?). Le tout après séchage est sous-couché en blanc.

- La roche reçoit une base de Desert Yellow (GW), ombré avec du Graveyard Earth et un peu de Vert Allemand WWII, et éclairci au Bleached Bone puis à l'Ivoire-Os.
- La naphte est un mélange à base de Bleu Marine Foncé, de Camo. Allem. Brun Foncé, de Rouge Noir et de Vert Allemand WWII. Les éclaircissements sont faits au Gris Pâle avec de petits points d'Ivoire-Os sur les bulles.
- Pour la branche, je trace d'abord les nervures et les ombres au Vert Allemand WWII. Je passe ensuite un Graveyard Earth assez dilué pour "faire bois", éclairci par endroits avec un peu de Bleached Bone. Le bois à proximité de la naphte a reçu des glacis de Bleu Marine Foncé et de Camo. Allem. Brun Foncé.
- L'espèce de lézard a d'abord reçu une base de Vert Gris ombré au Vert Allemand WWII et éclairci au Vert Pâle.

Les rayures sont ensuite faites au Terre Cuite 65 (PA Games Color GC), ombrées au Bleu Sali Foncé P807 et éclaircies au Chair Brune 66 GC et au Vert Pâle. Les rayures blanches sont éclaircies au Kommando Khaki GW et au Bleached Bone.

L'idée à la con de 1h00 du mat'

Ca y est, la figurine est terminée, il est temps d'aller se coucher... Mais le jury va-t-il comprendre la flaque de naphte ? Allez hop, une petite plaque explicative : pâte Fimo, cuite une demi-heure, peinte en Gris Neutre 1er Empire, Gris Pâle, blanc, glacis de Vert Allemand WWII, Marron Orange P981 et Rouge Noir, et écritures en Bleu Marine Foncé et noir. Bonne nuit[:)]

Post-scriptum :103239