

PAINTING GOLD MEDAL FANTASY FIGURES
A COMPLETE GUIDE FOR BASIC TO ADVANCED PAINTERS

- 1.** INTRODUCCIÓN
- 2.** MATERIALES PARA PREPARAR UNA FIGURA
 - 2.1. Preparación de una figura
- 3.** PINTURAS Y MATERIALES
 - 3.1** Pintura básica
 - 3.1.1** Luz Cenital
 - 3.1.2** Luz Dirigida
- 4.** PINTURA DE OJOS
- 5.** PINTURA DE PELO Y BARBA
 - 5.1** Pelo y barba blanco
 - 5.2** Pelo y barba pelirrojo
- 6.** TELAS
 - 6.1** Telas con aerógrafo y pincel
- 7.** CUEROS
 - 7.1** Cuero texturizado
 - 7.2** Cuero liso
- 8.** FREEHAND
 - 8.1** Tatuajes
- 9.** GEMAS
 - 9.1** Gema translúcida
 - 9.2** Gema pulida
- 10.** METAL NO METÁLICO
 - 10.1** Metal no metálico con aerógrafo y pincel
 - 10.2** Metal no metálico a pincel
- 11.** METALES Y ÓXIDOS
 - 11.1** Plata

11.2 Oro

12. TERRENOS Y ESCENARIOS

12.1 Terreno sencillo

12.2 Terreno elaborado

13. TÉCNICAS MIXTAS. PINTURA DE UN DRAGÓN

14. GALERIA

BIOGRAFIA

Julio Cabos y Diego Esteban, son los artífices de los diferentes procesos que nos enseñan como pintar e interpretar la pintura de estas figuras de fantasía.

Julio Cabos, es el Maestro Pintor de Miniaturas Andrea y autor de varios libros de pintura de figuras, los más recientes son: "Pintando figuras con acrílicos" o "Painting Pin Up figures".

Su trayectoria como profesional en este campo y en otros relacionados con el modelismo estático, le han servido para poder abordar distintos proyectos modelísticos a nivel de equipo como particular. La suma de toda esta experiencia ha hecho que sea uno de los pintores de figuras más versátiles, abordando toda clase de figuras, tamaños y temáticas, con gran acierto y aceptación por parte de muchos profesionales y aficionados a este hobby.

Diego Esteban, es un joven pintor que lleva casi 10 años realizando trabajos profesionales como freelance y participando en numerables concursos a nivel nacional como internacional, obteniendo los máximos galardones en las categorías presentadas. A los 21 años estudio ilustración como una afición, esto le sirvió para preparar muchos de sus proyectos siguiendo esos conceptos, utilizando técnicas similares como la composición, el color o la iluminación. Sus conocimientos en el campo de la pintura de figuras le han permitido realizar algunas colaboraciones en revistas de fantasía.

En este libro ha volcado todo lo aprendido durante estos años para transmitir de forma sencilla, las técnicas más utilizadas entre los pintores de fantasía.

1. INTRODUCCIÓN

José Manuel Palomares

Antiguas sombras del pasado se mueven, siniestras y amenazantes. Las piezas han ido encajando y dos Arcaicos demonios están a punto de ser liberados después de siglos siendo contenidos tras poderosos sellos místicos.

Viejos señores de la guerra invocan antiguas alianzas y jóvenes guerreros con sed de gloria dirigen ejércitos al encuentro de su destino.

Las rencillas pasadas se mezclan con nuevos movimientos por el poder en el viejo continente. Mientras Beelphegor va rompiendo los sellos, Zwëoethel aumenta sus ejércitos de no muertos.

La arcana y el filo de ámbar, han empezado a mover sus propios hilos, y Leogante ha sido convocado. Poderosos guerreros se convierten en llaves del destino, mientras épicas batalla se juegan en un enorme tablero de ajedrez.

En este monográfico dedicado a la pintura de figuras de fantasía podremos adentrarnos en el fascinante mundo de Warlord Saga, a través de algunos de sus personajes. Sobre ellos veremos las técnicas de pintura básicas a las más elaboradas, seguidas por reconocidos profesionales que nos enseñarán sus métodos de trabajo. Muchas de estas técnicas de pintura como el (NMM), han sido desarrolladas hace ya años por reconocidos pintores de wargame. Esta manera de simular una textura de metal sin usar pigmento metálico, tan extendida en este tipo de figuras será uno de los capítulos que podremos ver, no solo como hacerlo a pincel sino también con aerógrafo. Sobre esta herramienta también veremos algunos procesos (pintura de telas, luces reflejadas sobre la figura, etc.). El uso del aerógrafo aplicado a las figuras, en cierta medida ha contribuido al desarrollo de nuevos enfoques en la pintura fantástica, marcando sin ningún reparo ni desprecio, una gran diferencia con respecto al tipo de pintura de figuras más clásicas.

No olvidaremos otros apartados que son parte fundamental para cualquier pintor que esté comenzando hacer sus primeras andanadas sobre este tipo de figuras, como es saber elegir cual es el tipo de iluminación más apropiada para su miniatura, o como pintarle los ojos imprimiendo el carácter necesario al personaje.

Todos estos ejemplos sumados a otros más se verán ilustrados en un claro paso a paso, culminando con la pintura de un kit muy especial como es el Dragón.

Bienvenido lector, al mundo Warlord Saga.

2. MATERIALES PARA PREPARAR UNA FIGURA

Todas las figuras de metal o de resina requieren de un simple y necesario proceso de preparación antes de empezar a pintarlas. Mientras se preparan las piezas se pueden estudiar y comprobar los encajes, facilitando la labor de pintura y así obtener los mejores resultados finales.

1. Limas:

Son necesarias para eliminar las líneas de molde y dejar las superficies limpias de cualquier defecto de producción.

2. Cuchilla con mango:

Necesaria para cortar, limpiar o eliminar partes de metal o de resina, es posible que sea una de las herramientas más importantes que sirve para casi todo, tanto en la preparación de las figuras como de la pintura para cortar y ajustar las mascarillas adhesivas.

3. Taladro:

Se utiliza principalmente para hacer pequeños agujeros en los que introducir un vástago de metal, para sujetar y reforzar el encaje en aquellas piezas que por su tamaño o peso necesitan ser reforzados.

4. **Lijas:**

Su uso es fundamental para eliminar las posibles impurezas del metal y eliminar aquellas líneas del molde que no se hayan podido acceder con las limas. Los distintos tipos de granos que se pueden emplear van desde 500 a 1000, dejando estos últimos para un pulido más fino.

5. **Alicates de corte:**

Cuando se trate de cortar la pieza de una matriz de metal u otro material, esta herramienta resulta más eficaz que una cuchilla, y sobre todo más segura.

6. **Pinzas de punta fina:**

Este tipo de herramientas resultan muy prácticas para sujetar o doblar pequeñas piezas. Son casi imprescindibles para poder sujetar una pieza muy pequeña y pegarla a otra parte de la figura.

7. **Acelerador de cianoacrilato:**

Se aplica sobre la pieza donde se acaba de poner una gota de pegamento, acelerando el proceso instantáneamente. Este producto es ideal para aplicarlo sobre aquellas piezas que son muy pequeñas y que su punto de unión es minúsculo y no se sujetan bien.

8. **Cianoacrilato:**

Es el tipo de pegamento que se utiliza para pegar la mayoría de las piezas de una figura, en especial aquellas que son muy pequeñas. Solo es necesaria una pequeña gota de pegamento y se aconseja que los puntos de pegado estén limpios de posibles restos de pintura u otros residuos.

9. **Pinceles sintéticos:**

Son pinceles que también sirven para modelar dando la forma deseada a la masilla. La dureza de las fibras permite marcar mejor la masilla.

10. **Masilla de dos componentes:**

Se utiliza mezclando los dos componentes a partes iguales hasta conseguir un color uniforme de la masa. Es fácilmente maleable y su secado oscila entre 30 minutos a una hora, aunque se puede acelerar mediante una fuente de calor.

11. **Masilla de dos componentes:**

Se utiliza mezclando los dos componentes a partes iguales hasta conseguir un color uniforme de la masa. Es fácilmente maleable y su secado oscila entre 30 minutos a una hora, aunque se puede acelerar mediante una fuente de calor.

12. Pegamento de dos componentes:

Este tipo de pegamento se utiliza para pegar piezas de gran tamaño o que pesan mucho, consiguiendo un agarre más sólido. Se mezclan dos partes al cincuenta por ciento y tiene un máximo de 5 a 10 minutos hasta que se termina de secar por completo.

13. Espátulas para modelar:

Este tipo de herramientas son esenciales para poder aplicar y dar también forma a la masilla o pasta de modelar. Muchas de estas herramientas son fabricadas de forma artesanal por los propios modelistas.

14. Spray de imprimación:

Es la otra alternativa al aerógrafo para imprimir las figuras. Es conveniente dar las primeras capas a una distancia entre 15 a 20 cm, con rociadas cortas, dejando secar entre una aplicación y la siguiente. Nunca deje el chorro de pintura fijo en un punto.

2.1. PREPARACIÓN DE UNA FIGURA

La preparación de una figura es en su mayoría la eliminación de las líneas de molde de producción y el pegado de aquellas partes que resulten imprescindibles hacerlo antes de abordar el trabajo de pintura.

Para eliminar las líneas metálicas o de resina, utilizamos en una primera acción las limas redondas o las de media caña. Para terminar de repasar y dejar la superficie más lisa, se puede utilizar una lija de grano medio (600) e ir pasando a otras de grano más fino para obtener un acabado absolutamente pulido.

El pegamento que empleamos para pegar la mayoría de las piezas es el cianoacrilato. Debemos tener cuidado que no rebose por los lados en las uniones, ya que al secarse ese exceso nos dejará una capa visible del pegamento que no solo se acrecentará visualmente al pintar la figura, sino que nos puede tapar algún detalle fino. En este caso debemos eliminar dicho exceso con una lija muy fina hasta dejar la zona totalmente limpia.

En ocasiones el encaje de algunas piezas pegadas deja entrever la junta de unión. Para solucionar este punto, utilizaremos la masilla de modelar de dos componentes. Una vez mezcladas las dos partes (masilla y endurecedor), con la ayuda de una espátula fina y los pinceles sintéticos humedecidos en agua, extendemos la masilla dando forma necesaria hasta dejar la junta de unión totalmente sellada. Si fuese necesario lijar la aplicación de la masilla, esto debe hacerse una vez que esté totalmente seca.

En algunos casos la reconstrucción puede resultar algo más compleja y será necesario imitar las texturas para integrar la unión de las piezas, eligiendo la herramienta más apropiada para dicha tarea.

Superada esta primera parte antes de comenzar a pintar nos queda un último paso que es la imprimación de la toda la figura. Esto no solo no ayudará a que la pintura se fije mejor y que los colores se vean con más intensidad, sino que podremos comprobar que los ajustes y las aplicaciones de masilla en las uniones están perfectamente dispuestas.

Pies de foto

- 1. Utilizamos los alicates de corte para separar las piezas de la matriz del molde.*
- 2. Para eliminar las rebabas del metal, usamos una cuchilla con mango.*
- 3. Las limas redondas son las más idóneas para quitar las líneas de molde de las piezas.*
- 4. Por lo general el cianoacrilato es el pegamento más usado, sobre todo si las piezas son de resina, como es en este caso.*
- 5. Rellenamos con masilla de dos componentes las juntas de unión entre las piezas. Lo hacemos con la ayuda de espátulas o pinceles sintéticos, humedecidos en agua.*
- 6. Si fuese necesario integrar la textura de la masilla con el resto de la pieza, se hace con la pasta aún fresca. En este caso se utilizó una aguja hipodérmica para imitar la textura de la piel.*

La imprimación de la figura es un paso imprescindible antes de comenzar a pintar.

3. PINTURAS Y MATERIALES

Existen multitud de pinturas y diferentes materiales que se pueden utilizar para pintar las figuras. La elección de los materiales puede marcar una gran diferencia en el resultado final de nuestro trabajo aún siendo un experto conocedor de las distintas técnicas de pintura. Las pinturas que se emplearon para pintar las figuras de este libro están pensadas y diseñadas especialmente para esta función, aunque también se puedan emplear para otros trabajos artísticos como ilustraciones sobre papel u otros soportes.

1. Set de colores acrílicos ACS:

Se trata de unos set de colores específicos con seis botes de pinturas, para poder pintar de forma rápida y sencilla el desarrollo completo en el proceso de cualquier figura empezando por: el color base, dos o tres luces al igual que las sombras. Son compatibles con la gama general al igual que se pueden emplear a pincel como con aerógrafo. (Ver carta de color).

2. Diluyente Acrylic Thinner (ATHINNER -01):

Este diluyente está diseñado específicamente para utilizar las pinturas acrílicas XNAC y ACS si vamos a pintar con aerógrafo. Se añade unas gotitas de diluyente a la copa del aerógrafo y se mezcla con la pintura, comprobando que la mezcla es idónea para el trabajo que vamos a desempeñar.

3. **Paletas de color:**

Podemos encontrar distintos modelos que se ajusten a nuestras necesidades. Si bien muchos pintores prefieren un plato de plástico o similar, esta es otra opción.

4. **Cinta adhesiva:**

Este material es básico para el desarrollo de la pintura con aerógrafo. Existen diferentes tipos, así como grosores, pero siempre es aconsejable utilizar los que se recomiendan para trabajos de aerografía.

5. **Pinceles de pelo marta Kolinsky (KS-0, KS-1, KS-2):**

Ideales para pintar las figuras, ya que su tersura y su punta fina nos permiten realizar todo tipo de trabajos. Es importante para conservar su punta en buen estado, limpiarlo bien con agua y jabón una vez finalizada la sesión de pintura.

6. **Gama de colores acrílicos Andrea Color XNAC:**

Consta de 60 colores compatibles para uso de pincel y aerógrafo (ver carta de color).

7. **Compresor y aerógrafo:**

El compresor es la fuente de alimentación del aerógrafo de la cual se necesita que mantenga una presión constante para que no altere de forma incontrolada el flujo de aire mientras se está pintando.

Los modelos de aerógrafos son variados y con múltiples funciones, pero el más versátil es el de doble acción con la cazoleta integrada en el cuerpo del aerógrafo. En cuanto al tamaño de la aguja puede variar según fabricante desde el 0,2mm, 0,3mm a 0,4mm.

3.1 PINTURA BÁSICA

Julio Cabos

Para conseguir una perfecta gradación de los colores que se aplican sobre una figura es necesario pintar en primer lugar un color base homogéneo, sin dejar cercos o zonas empastadas, que tapen el detalle más fino. A este color base se le añade una mínima parte de uno o varios colores más claros, realizando una nueva mezcla ligeramente más líquida para que la pincelada sea fluida y algo transparente. Esta segunda mezcla a la que se denomina como subida de luz, no debe tapar por completo el color base. De la misma manera pero al contrario si añadimos un color más oscuro al color base, al que llamaremos sombras, tendrá el mismo tratamiento que con la luz.

Podemos trabajar con dos tipos de paletas que son las que se utilizan habitualmente para las pinturas acrílicas: la tradicional y la húmeda.

La paleta tradicional para acrílico es normalmente de plástico o metal y nos permite realizar mezclas de mayor cantidad de pintura a la vez en la misma superficie, sin que se mezclen aleatoriamente. Otra de las ventajas es que al tener mayor cantidad de pintura podemos manejarla más fácilmente para utilizarla con aerógrafo. El problema que normalmente plantea este tipo de paleta es que en ciertas condiciones ambientales (exceso de calor, o poca humedad) se seca con rapidez. Si vemos que nuestra jornada de pintura se ha terminado y queremos conservar las mezclas todavía frescas, es posible introduciendo la paleta en el congelador.

La paleta húmeda, por el contrario es aquella cuya propiedad principal es la de mantener los colores y las mezclas siempre húmedas, por lo que es más fácil controlar la cantidad de agua o dilución de los colores y sus mezclas en todo el proceso de pintura. La principal desventaja de este tipo de paleta es que a diferencia de la tradicional, al ser plana, es más complicado hacer mezclas de mayor cantidad sin que estas se mezclen con otros colores.

Pies de foto.

PALETA TRADICIONAL

1. *Bodegón de material.*

PALETA HUMEDA

2. *Bodegón de material.*
3. *Plato de plástico.*
4. *Colocar papel de cocina.*
5. *Añadir agua.*
6. *Colocar papel de horno.*
7. *Mezcla de pintura.*

¿Ahora cómo se aplican esas luces y esas sombras?

Para esto debemos elegir cual será nuestro punto principal de luz de toda la figura. Por lo general y desde hace muchos años el esquema de luz más empleado para pintar figuras es el cenital. Se trata de la luz que se proyecta sobre nuestra figura desde arriba. Esto se puede interpretar de una forma práctica si ponemos la figura imprimada debajo de un flexo, viendo donde se marcan las zonas de luz, de sombras e inclusive algunas áreas de luz y sombra intermedias.

Pero también podemos elegir otros puntos de luz que no sea el cenital, dando paso a un enfoque de luz dirigida. De esta manera la luz que ilumina la figura puede venir desde un lateral, más o menos superior o inclusive que la figura proyecte un foco de luz que complementa al que recibe la propia figura.

3.1.1 LUZ CENITAL

Para seguir un esquema de luz cenital debemos estudiar los volúmenes y ver cómo se comporta la luz sobre ellos, por ejemplo como se explicaba anteriormente una vez imprimada la figura se puede colocar debajo de un flexo. El pincel debe seguir con la forma inclinándolo para abarcar una mayor superficie, de esta manera la pincelada dejará más carga de pintura en el punto donde se separa de la superficie. Siguiendo este sistema si estamos trabajando las luces, la dirección de la pincelada se extenderá desde la zona donde se tiene que integrar una subida de luz con otra, llevando esta hasta el punto de la máxima luz. En el caso de las sombras será todo lo contrario, el trazo se extenderá desde el tono medio hacia la zona de máxima oscuridad. Si durante el proceso de luces o de sombras se produjese un corte no deseado, solo necesitaremos añadir un poco más de agua a la mezcla y aplicamos una capa intermedia.

Hay un último concepto que transcurre entre los planos de máxima luz y los de máxima sombras, son los valores medio claro y medio oscuro, denominados también como tonos intermedios. Estos tonos se aplican mediante finas veladuras donde nunca llegan a tapar al color que le precede, al superponerse las distintas capas se consigue variar ligeramente el color, pero sin perder la esencia de los procesos anteriores.

Pies de foto.

- 1. Color base aplicado en dos capas de pintura, dejando secar una antes de dar la siguiente.*
- 2. Primera luz, con esta primera mezcla se dan varias capas sobre las zonas a iluminar, debido a que la mezcla está ligeramente más diluida que el color base.*
- 3. Segunda luz, la pincelada se irá recortando gradualmente hacia la zona donde recibe más luz.*
- 4. Tercera luz, se concentra solo sobre los puntos donde la luz incide con la máxima intensidad.*
- 5. Primera sombra, donde se realiza la pincelada en sentido contrario al de las luces,*
- 6. Aplicamos un tono intermedio sobre algunas de las áreas entre la luz y el color base, enriqueciendo los procesos anteriores.*
- 7. Otro tono intermedio, esta vez sobre las áreas entre la sombra y el color base.*

3.1.2 LUZ DIRIGIDA

Este esquema de luz requiere de una preparación de la paleta de color algo más elaborada, donde intervendrán dos colores bases distintos, uno para zona más iluminada y otra para la zona más oscura. De la misma manera ocurrirá con las correspondientes luces y sombras de cada parte.

Una herramienta que nos puede facilitar los primeros pasos que marcarán el desarrollo de toda la pintura, es el aerógrafo. Con él podemos proyectar la dirección de la luz con pintura, y crear una transición sutil pero a la vez bien diferenciada entre ambas zonas.

Una vez finalizada esta primera fase, pasamos al pincel para poder definir y remarcar los detalles más finos. Para conseguir una perfecta combinación de ambas técnicas, una de las claves es la forma de aplicar la pincelada, para no perder parte del proceso anterior y a la vez potenciar aquellos puntos que son imprescindibles trabajarlos a pincel. Para conseguirlo solo debemos seguir los consejos explicados en el punto anterior, donde la inclinación del pincel junto a la dirección del trazo nos darán los resultados que buscamos.

Pies de foto

1. Pintamos con aerógrafo el color base de la parte clara de la cara. Como se apreciar colocamos la figura para que la pintura se concentre desde debajo de la cara y se difumine hacia la parte superior.
2. Repetimos el mismo proceso con una mezcla más oscura del color base, para el lado opuesto de la cara.
3. Vista frontal concluido este primer paso hecho con aerógrafo.
4. Primera luz sobre la parte clara de la cara.
5. Primera luz sobre la parte oscura de la cara.
6. Primera sombra sobre el lado claro de la cara.
7. Primera sombra sobre el otro lado de la cara.
8. Aplicamos una segunda luz que solo se hará en este lado de la cara para resaltar el efecto de la iluminación dirigida.
9. Sobre el lado oscuro aplicamos solo una segunda sombra, para potenciar el contraste sobre el lado más iluminado.
10. Vista final del proceso.

Otros ejemplos de luz dirigida.

4. PINTURA DE OJOS

Julio Cabos

En el conjunto de una figura la cara es una de las partes que mayor atención despierta al espectador. Con lo cual los ojos son a su vez el centro principal dentro del rostro. A través de ellos la figura nos transmite la actitud o el carácter del personaje, por esa razón es muy importante saber elegir correctamente cual será la dirección de la mirada e inclusive el color que mejor se ajusta al protagonista.

En este caso se trata de un enano en una pose relajada observando el humo de la pipa que sostiene con su mano izquierda. Esta podría ser una de las posibles opciones a elegir para pintarles los ojos y quizás la más acertada, aunque se podría estudiar otras alternativas. Dado el tamaño de la figura, el pincel idóneo sería un N°0 o un N°1 siempre que tenga la punta en perfecto estado. Comenzamos pintando el globo ocular en un blanco roto (off White) si la figura está imprimada en gris. Si la imprimación es blanca no será necesario hacer este paso. Con una mezcla muy fluida de marrón oscuro, empapamos todo el pincel ajustando la carga de pintura quitando el exceso sobre un papel absorbente. Es el momento de marcar la línea del párpado superior, hacemos lo mismo en el párpado inferior, con un marrón más claro tirando al rojizo.

Por último colocamos el iris y dentro de ésta, la pupila. Se podría incluso en una figura de esta escala llegar a pintar algunos reflejos dentro del iris dando un acabado más realista, aunque es más importante dejar los ojos con su forma y tamaño correcto, que intentar recrear estos detalles sobre un ojo mal pintado.

Pies de foto

- 1. Se pinta en blanco roto (off White) el globo ocular y se perfila con marrón oscuro los párpados superiores.*
- 2. Con un tono de marrón rojizo claro, perfilamos los párpados inferiores.*
- 3. Utilizamos un pincel de pelo marta kolinsky N°1 o N°0 para pintar el iris. Es posible que durante este proceso se tenga que realizar algún retoque con el color blanco para dejar el iris con su forma y tamaño correcto.*
- 4. Aclaremos el centro del iris sin llegar a los bordes del mismo.*
- 5. Pintamos la pupila en negro mate.*
- 6. El último toque es un fino puntito de color blanco mate, entre el iris y la pupila, para dar un efecto más realista.*

5. PINTURA DE PELO Y BARBA

Julio Cabos

Vamos a ver dos ejemplos sobre esta misma miniatura donde anteriormente habíamos pintado una piel con una luz cenital y otra con una luz dirigida. En cada caso independientemente del color que elijamos, el desarrollo de las luces y las sombras del pelo y la barba se verán afectados por el tipo de iluminación que tiene cada ejemplo. En ambos casos solo emplearemos el pincel.

5.1 PELO Y BARBA BLANCA

El planteamiento de esta figura está concebida con una luz cenital, de forma que empezaremos aplicando un color base por igual a todas las partes. Seguimos con las luces que

se distribuirán sobre las zonas donde incide de forma directa la luz, olvidándonos de los detalles más finos del pelo, es decir vamos a ir pintando de lo general a lo particular. A medida que avancemos con la segunda y tercera luz, podemos ir definiendo algunos detalles del modelado del pelo y barba de forma más particular. El proceso de las sombras es el mismo que con las luces, solo que no será necesario dar más de dos tonos de sombras para conseguir el acabado deseado.

Pies de foto.

1. Color base del pelo y barba, aplicado en dos capas de pintura.
2. Primera luz, se pintan los planos generales donde la luz cenital incide de forma directa sobre el pelo y la barba, obviando los detalles más finos del modelado.
3. Segunda luz, se van concentrando las pinceladas hacia las áreas de máxima luz, a la vez que se resaltan los detalles más finos del modelado.
- 4-5. Tercera y última luz, los toques del pincel solo se aplicarán sobre los puntos de máxima luz y remarcando los detalles más delicados de la barba y pelo.
6. Primera sombra, al que daremos el mismo tratamiento que se hizo con la primera luz.
7. Segunda sombra, remarcamos de forma más puntual aquellas partes donde la luz tiene menor incidencia.
8. Aplicamos un tono intermedio entre los planos de luz y de sombra.

5.2 PELO Y BARBA PELIRROJO

Este otro ejemplo tiene un tipo de iluminación dirigida, que deberá respetarse en todas las partes de la figura, de lo contrario incurriríamos en una incongruencia en el esquema de iluminación perdiendo por completo el efecto inicial. Para ello debemos preparar dos tonos diferentes del color base, un para la parte oscura y otra para la zona más iluminada. De la misma forma se deberán realizar los diferentes procesos de luces y sombras correspondientes a cada zona. Lo que no se cambiará es la manera de aplicar las luces y las sombras que serán como el ejemplo anterior, de lo general a lo particular.

Pies de foto

- 1- Color base del pelo y barba correspondiente a la zona más iluminada de la cabeza.
- 2- Color base de la zona más oscura.
- 3- Primera luz sobre el color base más claro del pelo y barba.
- 4- Primera luz sobre la base oscura.
- 5- Aplicamos una segunda luz, solo en la zona más iluminada, para realzar el efecto de luz dirigida.
- 6- Al contrario, en la zona más oscura aplicamos solo una segunda sombra.

7- Vista final del proceso.

Otro ejemplo de barba con luz dirigida.

6. TELAS

Diego Esteban

Conseguir una perfecta transición del color base a las luces y las sombras en una tela usando el pincel, resulta todo un reto, sobre todo cuando estamos dando los primeros pasos y la superficie a pintar tiene un cierto volumen. El pincel es nuestro mejor aliado para dotar de personalidad a nuestras figuras, con él podemos conseguir que cada pincelada sea única, aunque sigamos un cierto método o sistema de trabajo común.

Hemos elegido el set de rojos que al igual que el resto de los paint set, resultan muy prácticos en cualquier caso, pero más aún para un pintor principiante, pues a la hora de realizar las mezclas para dar las luces y las sombras resultan más sencillas. La figura que hemos elegido para enseñar cómo trabajar una tela es Zwëothel (WS-31). Queremos conseguir un color luminoso, para esto es importante que imprimamos la figura en color blanco. La imprimación negra, por el contrario, se suele utilizar para lograr un efecto más oscuro.

En primer lugar aplicamos el color base de una forma uniforme.

Previamente deberíamos haber pensado en el tipo de iluminación que queremos para nuestra figura. El tipo de iluminación en la que vamos a trabajar es cenital.

El siguiente paso es iluminar incidiendo principalmente en las parte superiores de los pliegues, donde se proyecta más luz.

Daremos una primera sombra extensa en la parte contraria a la luz de los pliegues. Posteriormente aplicamos una segunda luz en una zona más concreta, por ejemplo sobre los planos donde la luz incide de forma más directa y reforzar el efecto que queremos conseguir. Y de nuevo, igual que hemos vuelto a iluminar, sombreamos los pliegues aplicando toques más bruscos, ayudando a definir mejor los volúmenes de la tela.

Por último para unificar y entonar, vamos a dar veladuras a modo de tono intermedio con una mezcla del color base más una pizca de verde, para disimular las transiciones entre cada una de las capas.

Pies de foto.

1. Imprimación.
2. Base.
3. Primera luz.
4. Segunda luz.
5. Primera sombra.
6. Tercera luz.

7. Segunda sombra.
8. Aplicación de veladuras para fundir degradados.

6.1 TELA CON AERÓGRAFO Y PINCEL

Esta herramienta ha hecho cambiar la forma de interpretar y pintar las miniaturas en los últimos años. No se puede hablar de un estilo determinado dado que la gran mayoría de los pintores de figures que han aprendido a utilizar el aerógrafo lo han hecho de forma autodidacta. Esto hace que muchos sigamos nuestro propio método de trabajo, para conseguir el resultado que buscamos.

Elegimos una figura con mucho movimiento: El no muerto, Menhom, Dark Shadow (WS-10)

Comenzamos dando el color a base, utilizamos un color verde que diluimos usando el Athinner-01 y lo aplicamos de forma uniforme llegando a todos los recovecos.

Iluminamos la figura apuntando con el aerógrafo desde la parte superior de la misma, de la misma forma que lo haría el foco de luz que está afectando a la pieza, en este caso decidimos un tipo de iluminación cenital.

Para aplicar la segunda luz utilizamos un tono más claro y nos centramos en los puntos de más luz. De esta forma se aprecia mucho mejor el contraste entre la parte superior, más iluminada y la inferior reforzando así la sensación de la luz cenital que está afectando a la pieza.

Actuamos de una forma muy similar en las sombras. Sombreamos añadiendo algo de negro al color utilizado para la base. Pero esta vez damos la vuelta completamente a la figura e incidimos en la parte contraria de los pliegues iluminados.

Para el segundo sombreado, potenciamos el color verde de la tela añadiéndole un poco de rojo a la mezcla de la primera sombra. Al ser colores complementarios esto hará que el color verde resalte más dándole una mayor riqueza cromática al conjunto.

El siguiente paso es perfilar las terminaciones o cortes de la tela, para delimitarla perfectamente y definirla, con un tono más claro o similar al de la segunda luz.

Por último, queremos dar un aspecto sucio y natural a la zona inferior de la tela, no podemos olvidar que es un no muerto y que se está arrastrando por el suelo, esto añadirá realismo a la miniatura. Para ello basta con dar unas pinceladas diluidas de tonos marrones por la parte baja de la tela que se verán reforzadas cuando coloquemos la figura en su terreno.

Pies de foto.

1. Imprimación.
2. Base.
3. Como aplicar con aerógrafo aplicar la luz.
4. Primera luz.
5. Segunda luz.
6. Como aplicar con aerógrafo la sombra.
7. Primera Sombra.

8-9. Segunda sombra y tono.

10. Perfilado.

11-12. Perfilado y suciedad.

Otro ejemplo de tela con aerógrafo y pincel.

7. CUEROS

Diego Esteban

En este apartado vamos a ver como pintar diferentes tipos de cuero. Para ello vamos a utilizar diferentes partes de la misma figura: Urmuth. Un trozo de cuero que actúa como falda y las correas en de la parte superior.

Lo más importante a tener en cuenta para pintar un determinado tipo de cuero, es elegir muy bien el color base que vamos a utilizar. De este color base dependerá los colores del resto de elementos de la figura y a su vez influirá en como se comportan las luces y las sombras. Siempre que pintemos cuero tenemos que tener muy en cuenta cuales son las características que nos hacen diferenciarlo de otros materiales. Una de ellas es el hecho de que un cuero recién curtido, tiene un acabado completamente satinado, mientras que cuando se va desgastando por uso las marcas, cortes, roces y el propio desgaste en dichas zonas tienden a quedarse mate. Si recreamos estos acabados para las diferentes partes de una pieza o tipo de cuero, habremos conseguido imitar el material a la perfección.

7.1 CUERO TEXTURIZADO

En este tipo de cuero la forma de aplicar el color base juega un papel primordial, como veremos a continuación. A esto le sucederán las luces y las sombras que también tendrán su importancia en la manera de aplicarlas para conseguir algunos de los efectos. No podemos olvidarnos de los tonos intermedios sobre todo en las áreas de sombras donde utilizaremos colores complementarios al color base, para lograr una mayor calidad cromática.

Imprimamos el cuero en color claro: Blanco o gris. Tengamos siempre en cuenta que el acabado de la pieza tendrá que ver en parte con el color que utilizamos para la imprimación, en este caso al ser claro nos ayudará a trabajar mejor los tonos que vayamos a emplear.

Aplicamos con pincel y de forma heterogénea el color base, lo cual creará una leve textura. Utilizamos un marrón intenso.

Nos ayudamos de una esponja para iluminar y conseguir una textura natural reforzando la existente en la base. Debemos centrarnos en la parte superior del cuero y en las que tienen mayor desgaste, aplicando una mezcla del color base del cuero y color carne, para obtener el tono claro que se necesitan tanto para la iluminación como para el desgaste producido.

Para sombrear, en vez de veladuras en tonos oscuros (telas), damos un lavado muy diluido de tinta marrón (sin eliminar el exceso de agua del pincel) en las zonas contrarias a la luz y de menos roce. Alternamos este paso con la segunda luz a pincel para potenciar la textura ajada del cuero.

Mezclamos ahora un poco de tinta marrón con tinta verde y hacemos un segundo lavado, añadiendo un tono diferente a esta segunda sombra.

Les toca el turno a los perfilados, en primer lugar lo hacemos con el tono de luz creando desgastes y resaltando cortes producidos en la superficie. Esto refuerza el desgaste en las zonas de máximo roce, como son los bordes por donde están las costuras. Posteriormente con negro, haremos lo mismo perfilando y definiendo las diferentes piezas, incluidas las costuras .

Este es un ejemplo de lo importante que son las variaciones de color en los tonos de una pieza. Ahora en vez de mezclar verde, como hicimos en la segunda sombra, usamos el rojo. Como veis cambia totalmente su aspecto, simplemente con variar ligeramente un color de otro.

Pies de foto.

1. *Imprimación.*
2. *Colores base.*
3. *Como se hace el texturizado con esponja.*
4. *Texturizado con esponja.*
5. *Como se hace un lavado con tinta.*
6. *Lavado con tinta.*
7. *Definición de partes y segunda iluminación.*
8. *Segundo lavado con tinta.*
9. *Iluminación y definición.*
- 10-11. *Perfilados de sombra.*
12. *Cuero con otro tono.*

Otro ejemplo de cuero

7.2 CUERO LISO

Vamos a simular cuero liso pintando correas, de nuevo utilizamos un color claro para imprimir.

El efecto liso del cuero nos obliga a aplicar de forma homogénea el color base, a diferencia del texturizado. Vamos a utilizar como color base un tono marrón.

La iluminación es cenital y por lo tanto progresiva, en este caso hemos usado un color beige para empezar con las primeras luces a pincel. Como podemos ver aprovechamos este mismo color para marcar los filos de las correas.

Una particularidad del cuero liso es que las zonas menos desgastadas suelen ser satinadas. El efecto es fácil de conseguir utilizamos veladuras de tintas marrones y negras para sombrear.

Volvemos a iluminar incidiendo en la parte superior de la correa, marcando pequeños cortes en los filos, ya que otra de las peculiaridad del cuero, es como se produce el desgaste en las zonas de roce.

Para acabar aplicamos la segunda sombra con una mezcla de tinta negra y marrón reforzando el efecto satinado del cuero sobre esa zona, mientras que definimos la pieza perfilando las

aristas resaltando el máximo desgaste con el color beige, dejando esas partes en un acabado mate.

Pies de foto.

1. Base.
2. Primera luz.
3. Segunda sombra.
4. Trazo de texturizado de cuero.
5. Texturizado de cuero
6. Trazo de sombreado.
7. Segundo sombreado.
8. Perfilados.

8. FREEHAND

Diego Esteban

Los “freehand” suelen utilizarse para la decoración en telas, escudos, estandartes y piel (tatuajes). Son una muy buena forma de destacar y añadir detalles a una figura. Hay que tener muy en cuenta las luces de la superficie sobre la que se está dibujando y también la del propio dibujo. Al ser detalles muy finos se requiere muy buena precisión y un pincel en perfecto estado.

En este proceso acabaremos la capa de Zwëothel (WS-31).

El primer paso para crear nuestro “freehand” es diseñarlo primero en papel. Es muy importante elegir el motivo adecuado que queremos pintar para que se ajuste a la superficie donde va a ubicarse, así como el diseño que debe guardar cierta relación con la temática de la figura.

Esbozamos ese diseño en la tela con el pincel. Para ello utilizamos una mezcla de los colores negro y azul marina muy diluidos ya que queremos que nuestro dibujo sea negro y le añadimos un poco del color de la tela. Esto nos permite corregir cualquier error que podamos tener sin problemas, ya que la cantidad de pintura depositada es mínima y con un par de veladuras del color de la tela lo podemos corregir o borrar.

Después toca rellenar el “freehand” con el color base, son los mismos colores que hemos utilizado para esbozar pero esta vez sin el color de la tela, y menos diluidos.

Para iluminar, seguimos el mismo proceso que en las telas, iluminamos a pincel teniendo en cuenta las zonas de luz en la parte superior de los pliegues, mezclando el color base del freehand con algo de ocre.

Para sombreado lo hacemos por las partes contrarias simulando las sombras de los pliegues.

Terminamos el proceso definiendo y perfilando las partes más iluminadas de la tela. Utilizamos el mismo color que dimos en la segunda luz de la tela, para afinar aun más el dibujo.

Pies de foto.

1. *Esbozo del dibujo.*
2. *Relleno del dibujo.*
3. *Iluminación del dibujo.*
4. *Iluminación.*
5. *Sombreado.*
6. *Definición.*
7. *“Freehand” terminado.*

8.1. TATUAJES

El mundo de la fantasía está repleto de simbolismos, ya sean mágicos, o decorativos. Los tatuajes son un aspecto importante en este tipo de figuras. En ocasiones son superficiales (pinturas rituales). De una u otra forma son elementos muy empleados y que requieren que exista gran armonía entre la piel y el dibujo. A continuación aprendemos como conseguirlo.

Una vez que tenemos la piel sobre la que queremos trabajar acabada, elegimos el motivo a “tatuarse” y realizamos el diseño del tatuaje en papel.

Pasamos a esbozar el dibujo en la propia piel de “Brogan” con una mezcla de azul marina y el color base de la piel muy diluido. Cuando estamos seguros de que ese es el diseño correcto y está justo en la zona que queremos, rellenamos con azul marina mezclándolo con el color que utilizamos para la sombra de la piel. Ayudará a crear el efecto de un tatuaje algo antiguo....

La iluminación de la figura la damos principalmente por la parte superior del hombro. Hay que tener muy en cuenta la iluminación natural de la piel y el volumen sobre el que estamos dibujando el tatuaje. Añadiendo al color base el mismo un poco del color de la luz de la piel.

El tono sombreado de la piel nos guiará también a la hora de dar las sombras al tatuaje. Como vemos incidiendo en la parte inferior, utilizamos para ello un color negro.

Es importante dar una veladura con el color base de la piel por encima del tatuaje. La sensación que nos da es de profundidad, de encontrarse bajo la piel... entonando así el tatuaje con la piel sea cual sea el color de ambos.

Si queremos que nuestro tatuaje tenga un aspecto de recién hecho, lo que deberíamos hacer es perfilar con el color de la piel el borde del dibujo para afinarlo lo máximo posible y dejarlo perfecto, en este caso Brogan ya hace tiempo que se hizo el tatuaje.

Pies de foto.

1. Base del brazo pintado.
2. Esbozo del dibujo.
3. Relleno del dibujo.
4. Iluminación del dibujo.

5. Sombreado a pincel.
6. Sombreado.
7. Veladuras unificación con la piel.
8. Tatuaje terminado.

9. GEMAS

Diego Esteban

Pintar gemas es sencillo si tenemos en cuenta como se comporta la luz al atravesar el mineral. Las gemas refractan la luz y esto hace que salga por el lado contrario al que entra, por lo que tenemos que ser capaces de imitar este efecto. Requiere una técnica muy limpia, ya que de no ser así nos puede parecer opaca y sin volumen, recordemos que las gemas por lo general están pulidas y si no realizáramos un buen degradado perderíamos esta sensación. Vamos a ver dos formas de trabajar dependiendo si queremos pintar una gema clara u oscura.

9.1 GEMA TRANSLUCIDA

En el primer caso aplicamos como color base un color verde intenso.

Imaginando que la luz entra por la parte superior derecha de la gema, vamos a empezar sombreando esta zona mediante veladuras de una mezcla del color base más negro, o incluso negro directamente.

Como hemos visto anteriormente, la luz se refleja en el lado contrario por el que entra y por lo tanto vamos a iluminar la zona inferior izquierda con un verde más luminoso que el utilizado en el color base.

En este paso vemos aún la gema incompleta, necesitamos aplicar un tono más claro sobre la zona más iluminada y un punto de extrema intensidad de luz en la zona de sombra, para conseguir que sea una auténtica gema.

Daremos veladuras de tinta amarilla para satinar y así dar la luminosidad características de las gemas talladas, como la que estamos pintando.

Para terminar colocaremos los puntos de luz fuerte usando directamente blanco en la parte de más oscuridad y por la cual incide la luz en la piedra.

Pies de foto.

1. *Capa Base.*
2. *Primera Sombra.*
3. *Primera luz.*
4. *Puntos de luz.*
5. *Aguada con tinta amarilla.*
6. *Segunda aguada de tinta y perfilado de definición.*

9.2 GEMA PULIDA

En este otro ejemplo veremos como podemos pintar una piedra más oscura, haciendo otra interpretación del comportamiento de la luz, en este caso de forma contraria.

Como en el anterior proceso comenzamos con la base en este caso un turquesa muy oscuro.

El tipo de piedra que vamos a pintar no es tan transparente como la gema, sino que se trata de un tipo de piedra pulida, que de igual forma desprende unos reflejos muy intensos. Ahora la luz no atraviesa la piedra sino que se refleja en ella comportándose de forma similar al de otro material opaco. Por lo tanto si la luz que recibe la piedra es desde arriba, esta será la zona que pintaremos con mayor intensidad de luz y la inferior con más sombras.

Una vez desarrollado el proceso completo de base, luces y sombras para resaltar el efecto pulido de la piedra y potenciar los colores de la misma se aplica una fina capa de barniz satinado.

Pies de foto.

1. *Capa Base.*
2. *Primera Luz.*
3. *Primera sombra.*
4. *Puntos de luz.*
5. *Perfilado de definición exterior.*
6. *Barnizado.*

Otros ejemplos de gemas de distintos colores.

10. METAL NO METÁLICO

Diego Esteban

Las figuras de fantasía están repletas de piezas metálicas, armaduras, armas, escudos,... y un sinnúmero de objetos de este material. Podemos decir que se pueden pintar los metales de dos formas muy distintas, una de ellas es utilizando colores con pigmento metálico y la otra es hacerlo con colores no metálicos. El NMM es una técnica que se viene utilizando en cuadros desde hace ya bastantes siglos, el mayor problema está en desarrollar esta técnica en las miniaturas, dado que hay que representar este efecto sobre una superficie en tres dimensiones, y esto no resulta tan fácil. Para simular dicho efecto hay que tener en cuenta tres pautas básicas: el brillo, los reflejos y los bruscos contrastes entre las luces y las sombras.

Si bien hay un sinnúmero de posibles mezclas y colores para obtener los tonos más apropiados que nos sirvan para imitar este efecto, para los pintores sin experiencia existen en el mercado sets de colores específicos que nos dan las mezclas ya pensadas para realizar este proceso obteniendo un resultado muy satisfactorio.

10.1 MNM CON AERÓGRAFO Y PINCEL

En este caso os vamos a mostrar como pintar una espada con aerógrafo usando el set de colores no metálicos de Andrea Color ACS-12.

Aplicamos el color base sobre toda la superficie de manera uniforme, al que posteriormente iluminaremos con la primera luz del set. Pero no lo haremos en la zona habitual de iluminación, sino que comenzaremos a simular el reflejo que tendría el pigmento metálico si hubiéramos usado este, para pintar la espada como se puede apreciar en la fotografía.

Realzamos este efecto de luz dando una segunda capa de luces centrándonos más en simular el reflejo metálico.

Ya empezamos a ver cierto aspecto metálico en la espada. Vamos a oscurecer la espada usando la primera sombra del set de no metálicos, haciéndonos siempre la pregunta de ¿Cómo se reflejaría la sombra del material en la realidad? Como hemos dicho antes no lo hace de la forma habitual en la luz, por lo tanto tampoco lo hará en la sombra. En la fotografía podemos apreciar como daremos esta primera sombra rociando con el aerógrafo desde abajo y de una forma amplia en las zonas que aun mantenemos el color base.

Ahora mismo la pintura es bastante difusa y lo que nos ayudara a ver si realmente vamos por buen camino es perfilar los bordes del arma con la segunda luz del set, este contraste brusco nos dará una pauta del efecto no metálico. En este mismo paso del proceso damos un punto de máxima luz con blanco puro para simular los reflejos extremos que hace el metal.

Por el mismo motivo que el material refleja la luz hasta el blanco refleja la sombra máxima hasta el negro. Para ello empleamos también el aerógrafo creando un suave degradado de claro a oscuro intenso.

Parte de los perfilados que dimos anteriormente para ver si el efecto funcionaria se han perdido al dar con el aerógrafo las sombras máximas, por lo tanto tendremos que volver a perfilar todos los cantos o aristas de la espada.

Pies de foto.

1. *Base.*
2. *Primera luz.*
3. *Segunda luz.*
4. *Primera sombra.*
5. *Puntos de luz y perfilados.*
6. *Segunda sombra.*
7. *Perfilados de definición.*

10.2 MNM A PINCEL

Si no disponemos o no queremos hacer el trabajo con aerógrafo, también podemos hacerlo a pincel, siempre teniendo cuidado en que las transiciones de uno a otro color sean lo menos visibles posible, realizando un gran trabajo de degradado, ya que si se vieran cambios bruscos, perdería el efecto de metálico. Para mostrar como sería el proceso a pincel hemos utilizado algunos de los colores del set de no metálicos de Andrea color como base, y los hemos combinado con otros colores de la gama, para hacer un no metálico con un aspecto y acabado diferente.

Pies de foto.

1. Base.
2. Primera luz.
3. Primera sombra.
4. Segunda luz.
5. Perfilado a pincel.
6. Perfilado de luz.
7. Perfilado de sombra.
8. Segunda sombra y tonos.
9. Efecto rayado de reflejo.

11. METALES Y ÓXIDOS

Diego Esteban

Actualmente podemos encontrar muchas pinturas acrílicas con pigmentos metálicos, que están pensadas y diseñadas para pintar miniaturas. Aparentemente todas parecen iguales pero a la hora de pintar podemos encontrar alguna diferencia. Un pigmento que mantenga un cierto grado de aglutinamiento del pigmento al dar una pincelada diluida o que al dar una capa base cubra la superficie sin empastar la zona, son unas de las cualidades que debemos tener en cuenta. Si además se pueden utilizar con aerógrafo, sin ocasionar un atasco de pintura en la boquilla, tendremos la pintura perfecta para poder emplearla con todas las posibles opciones.

Un buen complemento a las pinturas metálicas son las tintas, que nos darán la posibilidad de crear una gran variedad de tonos intermedios y de sombras muy profundas.

11.1 PLATA

Vamos a ver como se trabajan estas superficies con pigmento metálico sobre las hombreras y el pecho de Dagor, Ancient fury.

En primer lugar la imprimación que hemos aplicado ha sido negra, aunque no hemos hablado mucho al respecto, el color de la imprimación influye en el resultado final de nuestras figuras haciéndolas mas claras u oscuras dependiendo del color de la imprimación mas claros u oscuros.

La imprimación negra nos permitirá ver perfectamente si hemos cubierto por completo y de forma uniforme la pieza con el color base metálico en este caso plateado, posteriormente realizamos otro proceso también en color dorado.

Vamos a utilizar el set plateado de Andrea (ACS-07) para pintar esta pieza, primero aplicamos el color base como ya hemos dicho anteriormente y posteriormente vamos a iluminar dicha base con la primera luz del set. A pesar de que esta primera luz no es muy notable marcara el acabado del metal, siendo más o menos claro.

Habiendo ya iluminado la pieza damos una ligera aguada de pintura negra mezclada con tinta marrón muy diluida sobre toda la pieza, al estar muy diluida esta capa penetrara en todos los recovecos, creando la primera sombra y aunque de forma desdibujada se empiezan a ver los golpes o filigranas que tiene el metal tallados.

Después de este lavado hemos perdido parte de esa iluminación, la cual volvemos a dar con la luz del set de metálicos que ahora si será más visible.

Daremos una segunda capa de la misma aguada que dimos anteriormente reforzando la sombra que se crea en las diferentes partes en este caso de la hombrera

Otra vez la aguada desdibuja los detalles que volvemos a definir con el color base del set, aunque si nos paramos a mirar, ahora el metal tiene ese tono marrón que hemos ido aplicando con las aguadas, y que representa un poco la herrumbre del material. No podemos olvidar que la figura es un anciano mono y que habrá vivido mil aventuras con esa armadura, por lo tanto estará desgastada u oxidada por el paso los años.

Lo que hacemos ahora es reforzar esos óxidos, que de manera natural se han ido marcando con las aguadas en la parte baja de cada una de las hendiduras. En este caso y como la pieza es metálica el color del óxido en la realidad será de un marrón anaranjado y para ellos utilizaremos un tono de naranja oscuro que después iluminaremos para definirlo.

Es muy importante saber cual es color que tenemos que utilizar para oxidar una pieza metálica, ya que si usamos un color inapropiado no conseguiremos dar la sensación de oxido que queremos. Lo mejor es asegurarse buscando documentación del material que queramos representar, plata, cobre, oro, acero,..... así nunca nos equivocaremos y conseguiremos el efecto deseado.

Pies de foto.

1. *Imprimación.*
2. *Color base.*
3. *Primera Luz.*
4. *Sombreado con lavados .*
5. *Segunda Luz.*
6. *Sombreado y tono con lavados.*
7. *Reiluminación.*
8. *Tonos de oxido.*
9. *Iluminación de los óxidos.*
10. *Perfilados y cortes.*

11.2 ORO

A continuación vamos a mostrar como seria el proceso si quisiéramos hacer dorado en una de las placas que tiene en el pecho la miniatura. El proceso de luces y sombras es similar al que acabamos de ver, lógicamente variando los tonos en cada caso. Quizás lo novedoso de este

proceso es el color del óxido, hecho con turquesa, que es aspecto que tiene el óxido sobre una pieza dorada.

Pies de foto.

1. Imprimación.
2. Color base.
3. Primera Luz.
4. Segunda luz.
5. Primera sombra con aguada.
6. Reiluminación.
7. Segunda sombra y tono usando aguadas.
8. Tono de óxido con aguada.
9. Segundo tono de oxido usando aguadas.
10. Iluminación de los óxidos.
11. Perfilados de luz.

12. TERRENOS Y ESCENARIOS

A pesar de ser muy importante para la presentación de una figura, no se suele emplear demasiado tiempo a la elaboración de los terrenos. Suele ser una cuestión secundaria y que acostumbramos dejarlo para el final del proceso. Una de las claves que debemos tener presente siempre, es saber elegir la vista principal de la figura. Por lo general es la vista que viene fotografiada en la caja de la figura, si no tenemos esa imagen es conveniente hacer un premontaje del kit y así podremos identificar cual es la mejor vista de la figura. En este tutorial vamos a aprender a sacarle partido a la base que traen todas las miniaturas de una forma rápida y sencilla.

12.1 TERRENO SENCILLO

Diego Esteban y Julio Cabos

En concreto, vamos a crear un terreno otoñal para Drünegar(WS-03).

En primer lugar y para dar una mayor presencia y elegancia a nuestra figura buscaremos una peana o taco de madera acodes en color, forma y tamaño a la figura que queremos colocar. Por lo general casi todas las figuras vienen con una pequeña porción de escenario metálico que utilizaremos, ya que nuestra miniatura encajara perfectamente en este elemento. Para evitar que la base metálica se desprege del pedestal, rallamos la superficie con un cutter. Aplicamos el cianocrilato a la base y lo dejamos secar. Esto es necesario, ya que normalmente las peanas vienen recubiertas con barniz que hace la función de tapa poros y el pegamento no puede adherirse bien a la peana.

Utilizamos masilla de dos componentes para integrar la base de metal con el taco de madera, complementando así el resto del terreno. Una vez seca la masilla hacemos una mezcla de cola blanca y agua para añadir arena y pequeños trozos de corteza que harán de piedras, también se pueden utilizar piedras pequeñas que podemos encontrar en el campo.

En siguiente paso es imprimir la peana en un color oscuro ya que nos será mucho más sencillo pintarlo, para crear el ambiente que buscamos. El terreno al igual que la figura se verá afectado por la misma luz, pero para conseguir que el punto de atención sea la figura, podemos jugar con los colores del terreno dejando que la vista principal sea la parte que destaque del conjunto. Empezamos a pintar aplicando el color base al suelo y a las piedras y utilizamos la técnica del pincel seco para iluminar las piedras. Esta técnica consiste en dar cortas y rápidas pasadas con un pincel al que previamente hemos quitado casi toda la pintura sobre un papel secante o trozo de tela, agilizando el trabajo.

Con el aerógrafo vamos a unificar y fundir aplicando un color intermedio, que nos ayudará también a crear nuevos tonos sobre el suelo.

Añadimos a continuación ovillo de mar aleatoriamente por el suelo simulando hierbas o maleza, un elemento importante para conseguir el tipo de terreno que estamos intentando simular. Para integrar finalmente el conjunto del terreno con la figura, podemos utilizar algunos de los tonos de sombras empleados en este caso, en los cueros o las telas, así queda la figura y el terreno en una misma atmosfera.

Para terminar colocamos la figura y añadimos los últimos detalles sobre el terreno, para darle ambiente a la estación otoñal que se encuentra. Para ello añadimos cola blanca sobre el terreno y espolvoreamos hojas de mejorana. Ya está lista para que la coloquemos en nuestra vitrina.

Pies de foto.

- 1. Bodegón de los materiales.*
- 2. Pieza de metal pegada al pedestal.*
- 3. Relleno del pedestal con masilla.*
- 4. Colocación de arena y piedras.*
- 5. Imprimación con aerógrafo.*
- 6. Color base.*
- 7. Primeras luces.*
- 8. Como se hace pincel seco para pintar piedras.*
- 9. Pincel seco de piedras.*
- 10. Unificación con aerógrafo.*
- 11. Pincel seco de piedras.*
- 12. Como coger el ovillo de mar.*

13. *Como colocar ovillo de mar.*

14. *Resultado de la colocación del ovillo de mar.*

Colocación y pegado de la figura. Añadimos las hojitas de "mejorana" pegadas sobre una fina capa, mezcla de cola blanca y agua.

12.2 TERRENO ELABORADO

Diego Esteban

Una vez hemos visto como se prepara un terreno sencillo para una figura de fantasía, vamos a crear uno más elaborado, en el que intervienen varios elementos. En este caso, vamos a representar la escena en la que un chamán esta danzando alrededor del fuego con la figura de Mad Marnik (WS-09)

En primer lugar, creamos un pequeño boceto de como quedaría la escena terminada, para trabajar sobre ese diseño, haciendo sobre él un pequeño estudio de composición de la escena, para que posteriormente todo funcione.

Una vez que ya tenemos la idea, llega el momento de documentarnos. El utilizar documentación nos servirá como referencia para colocar la vegetación y demás elementos de una forma natural. Muchas veces nos resulta complicado plasmar la idea que tenemos en la cabeza de memoria, y eso frustra nuestros intentos de hacer algo más elaborado.

El punto de partida del terreno será realizar el anclaje de la figura para que este bien sujeta y no se caiga. Añadimos una primera rama gruesa siguiendo el diseño y utilizamos esa rama como soporte de la figura creando en esta un perno que encaja a la perfección con el agujero que realizamos previamente en la figura.

Ahora fijamos la rama a la peana con pegamento de cianocrilato y creamos el suelo de la escena con milliput, sellando tanto el perno metálico como la rama al terreno. Vamos pegando las ramas más finas para simular árboles o en este caso arbustos secos.

Es el turno de aplicar la arena utilizando una mezcla de cola blanca y agua, esto acelerara el proceso de secado de la cola.

Una vez tenemos preparado el terreno, es hora de ponernos manos a la obra y empezar a pintarlo. Dejaremos para más adelante la colocación de detalles y elementos más frágiles que nos complicarían la pintura de alguna zona.

Antes de coger el pincel, enmascaramos la peana de madera para que no se nos manche y podamos usar el aerógrafo sin miedo, y justo después, imprimamos la base del terreno. Empezamos iluminando el tronco y las ramas a pincel siguiendo el patrón de iluminación que usamos para el chamán.

Usamos el aerógrafo para suavizar la transición de la luz a la sombra. Posteriormente pintamos las piedras con la técnica del pincel seco que ya explicamos anteriormente, aunque tendremos que volver a trabajar esta zona del terreno cuando terminemos de poner los elementos que dejamos sin colocar al empezar a pintar. Los materiales que vemos a continuación son los que

utilizaremos para terminar el terreno.

Colocamos ovillo de mar para simular hierba seca, maleza, etc. En nuestra composición no puede faltar el fuego, ya que estamos representando a un chamán danzando alrededor del fuego y fijándonos en la documentación que buscamos al principio, dibujamos los reflejos que crearía una pequeña hoguera alrededor de todos los elementos del terreno.

Por ultimo solo nos queda montar la figura y la hoguera en nuestro terreno.

Pies de foto.

1. *Bodegón de materiales.*
2. *Colocación miniatura y tronco con un perno al pedestal.*
3. *Relleno del pedestal con masilla, fijado del perno Y Colocación de raíces.*
4. *Colocación de arena.*
5. *Pintura de imprimación.*
6. *Aplicación de pincel seco para el tronco.*
7. *Luces en el tronco.*
8. *Primera sombra.*
9. *Iluminación de la arena.*
10. *Aplicación de pincel seco para la arena.*
11. *Iluminación y pigmentos de la arena.*
12. *Materiales para vegetación fina.*
13. *Como se coloca la vegetación.*
14. *Reflejos de hoguera*
15. *Iluminación de reflejos.*
16. *Terreno terminado a falta de colocar la figura y retocar para unificar.*

Vistas finales.

Otros ejemplos de terreno elaborado.

10. TÉCNICAS MIXTAS. PINTURA DE UN DRAGÓN

Llegamos al último capítulo donde nos encontramos frente a una pieza espectacular, en la cual podremos poner en práctica todos los puntos que hemos visto en el desarrollo de este libro.

Por su tamaño y complejidad es muy importante hacer un estudio previo de las partes que vamos a pegar antes de comenzar a pintar y las que se harán después de ser pintadas. Pintar un kit de estas características requiere de paciencia y sobre todo mantener siempre una visión

global del conjunto y no tratar cada elemento de forma independiente pudiendo incurrir en un sinfín de colores sin sentido estético. Para evitar caer en este error puede ser interesante hacer una carta de color sobre un folio, con los colores principales del cuerpo y alas que destacarán en el dragón. Sobre esa idea, la pintura irá evolucionando teniendo en cuenta el tipo de iluminación, o el tipo de ambiente (invernal, con fuego, nocturno, etc.) y con ellos cada uno de los detalles que forman el conjunto del kit.

Una de las grandes ventajas que nos brinda las figuras de fantasía es que podemos hacer múltiples interpretaciones sin tener que someternos a estrictas pautas históricas o uniformológicas. Jugar con efectos de luces reflejadas, pintar metales extraños o rostros casi inhumanos, son unas de las tantas opciones que podemos elegir y de hecho así se ha intentado plasmar en este dragón y su guía.

Pies de foto.

- 1. Sobre una imprimación blanca, comenzamos a pintar el cuerpo con aerógrafo, un tono rojizo para la parte superior y otro amarillo ocre para la inferior. Dada las distintas texturas que tiene el cuerpo, estos primeros colores solo nos aproximará más a un boceto del tono general, que a un color base.*
- 2-3. Hacemos lo mismo con las alas, aunque la textura que tiene nos permite hacer un acabado más detallado que en el cuerpo.*
- 4. Aplicamos el mismo tono de amarillo ocre sobre la parte inferior de las alas.*
- 5. Volvemos a insistir con el aerógrafo, con un tono intermedio, remarcando los volúmenes y texturas del cuerpo.*
- 6. Hacemos lo mismo sobre las alas.*
- 7-8. Aplicamos una sombra para reforzar las arrugas de la piel y oscurecer aún más las placas donde salen los cuernos del cuerpo.*
- 9. De aquí en adelante el pincel será nuestra única herramienta para abordar el fino detalle que tienen las distintas partes del dragón.*
- 10. La aplicación de veladuras con diferentes tonos de rojos, naranjas y ocre amarillo sobre las distintas partes del cuerpo, harán que cada una de ellas vayan teniendo una división, pero sin perder un sentido del conjunto.*
- 11. Pintamos de marrón dorado xnac-37 el ojo del dragón.*
- 12. Aplicamos una veladura con tinta de color amarillo dorado, para remarcar el contorno interior del ojo.*
- 13. Sacamos una luz al interior del ojo con una mezcla de amarillo y blanco.*
- 14. Se dan varias veladuras alrededor del ojo, empezando con un tono de naranja francés xnac-35, hasta llegar a un tono amarillo claro xnac-40, para crear un efecto de luz proyectada desde el interior del ojo.*

15-16.-Siguiendo las mismas pautas pintamos el interior de la boca, combinando las veladuras en tonos rojizos y naranjas para resaltar las zonas profundas de las arrugas y texturas. Para las zonas más iluminadas las mezclas no serán tan líquidas, permitiendo perfilar y marcar las arrugas más salientes.

17. Detalle de la lengua pintada, siguiendo la misma gradación tonal que el resto de la boca.

18. El bocado debe pintarse antes y colocarlo sin pegar, entre los dientes y la lengua.

19. Una vez pegada la parte superior de la cabeza, se pueden realizar algunos ajustes de luz y sombras sobre los elementos tratados.

20. Detalles de la piel y las placas del lateral derecho. El tono se ha hecho más oscuro y ligeramente frío, contrarrestando con el otro lateral que está más iluminado.

21. Las veladuras son en su mayoría las grandes protagonistas en todos los procesos, debido a las innumerables texturas que tiene el dragón.

22. Color base de los cuernos ubicados en la cabeza. Utilizamos el aerógrafo para dar este primer color: ACS-12: N°5.

23. Aplicamos otra capa esta vez con una mezcla de marrón rojizo xnac-47 + marrón dorado xnac-37.

24. La punta del cuerno que queda más expuesta al fuego que lanza desde la boca se pinta con el N°4 del set de amarillo (ACS-11).

25. Una última veladura con el N°4 del set de rojos (ACS-04) unificará los tonos aplicados anteriormente.

26. Retomamos las alas, pintamos el interior con aerógrafo, el reflejo de luz de máxima intensidad con una mezcla de naranja francés xnac-35 + naranja oscuro xnac-36.

27. Aplicamos de igual manera algunas sombras remarcando los nervios, para ello utilizamos rojo oscuro xnac-30.

28. Pasamos al pincel para recrear con distintos tonos de veladuras (azul marina xnac-11, turquesa xnac-15 y N°4 del set de rojos), algunos efectos de manchas y romper la extrema suavidad conseguida por el aerógrafo.

29. Como podemos apreciar, la parte superior del ala se ha pintado en tonos azulados, verdosos y rojo muy apagado, producto de la mezcla del rojo oscuro xnac-30 + N°5 del set de negros.

30. Para resaltar la luminosidad e intensidad de los colores en la parte inferior del ala, se han ido aplicando sendas veladuras con el N°3 y N°4 del set de rojos.

31-32. Finalmente los detalles más finos como arrugas, escamas, nervios y garras se trataron con mayor atención buscando el tono de las luces y sombras más apropiado en cada caso.

33. Pintamos el escenario donde se sustenta el dragón. La parte superior se pintó con una mezcla de marrón cuero oscuro xnac-49 + N°6 del set de verdes (ACS-09). En la parte inferior recrearemos un efecto de reflejo de un río de lava, en la cual el primer color que aplicaremos será el N°1 del set de rojos.

34. Insistimos en la zona inferior reforzando el efecto de luz reflejada con una rociada con el N°4 del set de rojos.

35. Sobre la parte superior de las piedras la luz que se refleja está pintada con una mezcla del N°5 + N° 4 del set NMM (ACS-12).

36. Pintamos a pincel los restos de huesos humanos con una mezcla de Ocre xnac-41 + N°5 del set de negros. Finalmente para recrear el mismo efecto de luz reflejada sobre estos elementos se dio una rociada con el N°4 del set de rojos.

37. Color base de la piel del jinete, con este mismo color base se pintó la otra cabeza que está con la capucha puesta.

38. Primera luz, se darán varias veladuras con esta misma mezcla hasta conseguir diferenciarse del color base.

39. Segundo tono de luz, insistimos sobre las mismas zonas que se aplicaron en el paso anterior.

40. Con la tercera luz se recorta la superficie a pintar centrando el trazo del pincel solo en los puntos de máxima luz.

41. Primera sombra, al ser un tono de piel clara no será necesario buscar otro tono de sombra. Al aplicar este color con suaves veladuras, se pueden conseguir un grado de saturación mayor en las zonas de la cara que reciben menos luz.

42. Este tono de barba nos puede servir también para sombrear los ojos dando así un aspecto más tenebroso al personaje.

14. GALERIA

Sorondil, Dragon Hunter WS-30

El último de los legendarios cazadores ha regresado. Dicen que se le ha visto atravesando los páramos helados, y algunos rumores apuntan a que su objetivo está en la grieta.

Su extinto linaje ha cazado y combatido todo tipo de dragones desde que los primeros grimorios comenzaron a ser escritos, y según dicen los últimos dragones han despertado. Sorondil, como todos los de su especie, nació con el juramento de caza grabado en su cuerpo y

no descansara hasta que su lanza colmillo de dragón atravesase el corazón de la última de esas criaturas.

Ithandir, Blade of Eternity WS-01 / WSB-01

Las dos afiladas hojas se detuvieron tan de repente como cuando fueron despertadas para ser arrancadas suavemente de sus vainas. Atrás quedo el viento cortado, y los cuerpos rotos de sus enemigos.

La elegante habilidad marcial de Ithandir era solo comparable a su leyenda. A pesar de su joven apariencia, pocos han visto desenvainar sus legendarias espadas y sobrevivido para hablar de ello en los últimos siglos. Como capitán del Filo de Ámbar, la guardia personal de la emperatriz del norte, no era usual una intervención tan ilustre, y ninguna en la que se recuerde algo parecido a un fracaso.

Quizá ahora, haya llegado el momento en el que alguien digno de un enfrentamiento a la altura de su interés haya despertado...

Mad Karnik y Stonebrain Gozbog WS-09

- "¡Gozbog!, ¡Trae aquí ese pergamino ya o te romperé eso que tienes por cabeza!"

Gozbog no entendía porque Karnik tenía que gritarle siempre, pero total, tampoco entendía la mitad de lo que le decía así que para que molestarle y darle mas vueltas. Gozbog agarro el pergamino, y se dirigió hacia su maestro.

- "¡Y tráeme también un poco de paja!, este hechizo requerirá algo de fuego para ser efectivo".

Tampoco esta vez entendió porqué su hurraño maestro le mandaba ahora a la otra punta de la cueva a por paja. Una brillante idea fue cobrando vida en su diminuto y duro cerebro. Esta vez le sorprendería con su rapidez e ingenio y seguro era recompensado con un par de ratas para la cena.

La imagen de Gozbog metiendo el pergamino en la chimenea se formó en su cabeza antes de que la brutal explosión les lanzase a todos por los aires. Era el tercer laboratorio que ese entupido destruía en los últimos meses, aunque claro... Había que reconocer que su vida era mucho más emocionante desde que había contratado a su imprevisible aprendiz.

Varathar, Dark Guardian WSS-01

Hermano gemelo de Ithandir, Varathar fue un experto jinete Dragón hasta la casi completa extinción de los mismos. Hasta hace poco, Varathar era el comandante de la guardia del templo de la mañana. Una hábil jinete y una fuerza bruta imparables cuando monta uno de sus gigantescos reptiles terrestres. No se conoce la razón por la que ha abandonado sus responsabilidades, pero los rumores apuntan a que Zorabeth ha podido seducirle de alguna manera.

Sulnar, Burning Wing WS-22

Las runas grabadas latían con la energía mística que las recorría. Sulnar sabía por fin a que se enfrentaban y había movilizado al filo de ámbar con la esperanza de adelantarse a los acontecimientos.

Siempre fue uno de los hechiceros más poderosos de la tierra pero su momento se acercaba y el era consciente. Creador de uno de los sellos místicos que retenían a Astaroth, podía sentir como este esperaba ansioso el momento de vengarse, y se hacia mas y mas fuerte según los filtros iban remitiendo su poder.

Solo le quedaba esperar, muy pronto llegaría la hora de probar de nuevo sus habilidades en el campo de batalla.

Ainariël Arrow of Light WS-06

Mientras el arco élfico se tensaba, Ainariël liberó la mente. Poco a poco noto como desaparecía la tensión de sus brazos y espalda. Todo a su alrededor se desenfocaba y difuminaba entre las verdosas sombras del follaje. Solo la punta de su flecha y toda su atención concentrada en su objetivo. Ese pobre incauto había intentado seguir su rastro desde que entro la jungla

Una décima de segundo fue suficiente, un brazo asomo levemente entre unos setos. Demasiado descuidado para ser un rastreador eficiente. La flecha plateada voló hasta su objetivo, y ya antes de alcanzarlo con un siseo mortal, Ainariël ya se había desvanecido, marchándose para continuar con el objetivo que el filo de ámbar le había encomendado.

Daramis, Healing Light WS-28

La anciana hechicera preparaba su viaje con un oscuro presentimiento en su corazón. La archimaga del arcano, y único superviviente humano del ritual de los sellos, era consciente de la gravedad de la situación.

Sulnar, que hace años le entrego como muestra de reconocimiento el hechizo de la juventud, la había reclamado, junto a otros grandes señores. Su poder, hizo que sobreviviera a aquel sacrificio, pero todo apuntaba a que los sellos se estaban rompiendo, y la guerra, estaba a punto de estallar de nuevo.

Zorabeth WSS-02

Ithandir se dirigía hacia allí. Los otros nueve sellos habían sido rotos, lo rituales realizados y Varathar, el antiguo guardián había abandonado su puesto tras ser seducido por Zwëothel.

Estas eran las terribles noticias que se repetían en su cabeza mientras la hábil jinete galopaba al encuentro del general. No habían sido pocos los que en busca del favor de Nalach habían intentado mancillar el templo de la grieta. Pero ninguno había sobrevivido.

Zorabeth no había sido asignada guardiana de la fortaleza de la mañana por cualquier razón, su inteligencia táctica, y la letal filo de jade, espada forjada por los antiguos herreros élficos convertían la muralla del templo en casi inexpugnable.

Urmuth, Scars of War WS-15

Las cicatrices recorren el cuerpo de Urmuth desde su combate con Hørthack. Desposeído de su horda, convertida en cenizas, y con apenas un sucio grupo de guerreros, había sido obligado a vender sus habilidades para sobrevivir.

Lo bueno es que no faltaban pagadores que ofrecieran buenas sumas de dinero por lo que mejor se les daba, matar y sembrar el miedo y el desconcierto.

Hace algún tiempo, un encapuchado caballero le ofreció la posibilidad de vengarse, le ofreció una gran suma de dinero y un hacha envenenada con las almas robadas de un sinfín de guerreros caídos.

Ahora, Urmuth espera cerca de la jungla de Elder, impaciente, a que llegue el momento para cumplir las instrucciones del oscuro jinete, y poder recuperar de nuevo el mando de una horda que por naturaleza le pertenece.

Rhonen, Panther Claws WS-18

Hacia ya mucho que el viejo explorador elfo oscuro, había sido enviado a las llanuras para entablar relaciones con los señores tribales del otro lado del continente. Hacia tanto tiempo que apenas recordaba mas costumbres que la de aquellos que antes le habían parecido salvajes y que ahora eran su pueblo.

En la vanguardia de los clanes, Rhonen había sido el elegido por su destreza por Hørthack para abrir camino al núcleo de su ejército por su sigilo y sus fieros guerreros, expertos en el arte del ataque por sorpresa y la emboscada.

Verthandi, Burning Ice WS-26

El rojizo cabello de Verthandi, era casi tan conocido como su vehemente carácter. Señora de la tribu de Vesta, su belleza rivaliza con su habilidad para el combate.

Acompañante habitual de Hørthack , se ha convertido en una de las integrantes de su guardia personal.

Hørthack "Black Crow" WS-07

Señor de las llanuras ocres. Hørthack se crío combatiendo desde niño, como así lo hacen desde tiempos inmemorables tanto los hombres como las mujeres de las doradas planicies. Fue el quien cuando acabó con las brutales masacres de Urmuth el cruel, comenzó a unir una a una a las tribus libres. Elevado a señor de los clanes, Hørthack mira hacia el norte, y prepara un ejercito para atravesar la jungla de Elder, frontera natural que siempre retuvo a las tribus en las áridas llanuras con el fin de reclamar para su pueblo un mejor lugar para asentarse.

Orog Broken Fang WS-11

Volgor era una de las mas brutales criaturas que Orog había visto desde su nacimiento. Y eso era mucho decir. Era una delicia contemplar a su señor aplastando cráneos y destrozando armaduras a diestro y siniestro, mientras su furiosa figura atravesaba el campo de batalla.

Sus ojos se entrecerraron cuando una pequeña silueta envuelta en llamas apareció al otro lado del río. Uno de esos blanditos de la arcana quería jugar con su señor. Bien, pues era hora de jugar para el también. Orog, Metió lentamente una de sus garras en una asquerosa bolsa de su capa de piel. Mientras murmuraba algo parecido a unos leves gruñidos borboteantes, dejó caer al suelo unas runas empapadas en sangre.

Inmediatamente unas ramas de un enfermizo gris cenizo comenzaron a crecer hacia uno de los goblins que lo acompañaban. Las antinaturales raíces rodearon a la sorprendida criatura y se estiraron con increíble velocidad lanzando por los aires a su desafortunado acompañante. Una sonrisa burlona se dibujo en la cara de Orog al ver como los cuerpos chocaban de forma brutal, acabando con un agradable crujido de huesos e inconsciencia. Al igual que su señor, el tampoco era sutil, pero su magia siempre había servido de forma salvaje y eficaz a la horda.

Grandar Firebeard WS-27

Muchos años llevaba ya Firebeard machacando pieles verdes, cuando recibió la noticia. - Vaya, parece que los viejos han decidido moverse por fin". A sus 97 años, era consciente de ser un crío, pero no entendía como los ejércitos de las montañas atronadoras al completo no habían movido antes el culo para acabar con esos sucios orcos.

Tradicionalmente, los jóvenes eran enviados 5 años en pequeños grupos a batallar y curtirse en las llanuras, y pese a ser bastante divertido, Grandar sonrió al pensar en las posibles hazañas que contaría a sus hijos cuando las hordas de Volgor fueran aniquiladas de una vez.

Grandar, lleno de euforia y alegría, levanto una enorme jarra de cerveza y brindó con sus compañeros por las batallas y momentos de gloria que muy pronto les encontrarían.

Volgor, The Skull Hunter WS-02

Un solo gruñido sirvió para que sus guerreros se retirasen, ese cráneo quedaría muy bien en su colección, pero no tendría ningún sentido si alguno de sus chicos le desgastaba más de la cuenta. Había luchado con cierto valor para ser un canijo delgado de piel rosada, y había llamado su atención, pero no sobreviviría mucho tiempo a las heridas que le causarían sus chicos mientras intentaba llegar hasta él.

Volgor, se irguió en toda su estatura cuando el humano se lanzó hacia él con fintas y engaños, levanto su hacha por encima de su cabeza y dejó que la espada de su rival se clavase inútilmente en su piel dura como el cuero, el no era un guerrero de engaños y sutilezas. El sabor a sangre se desbordo en su boca, llenándole de furia y júbilo. El torpe humano había cometido un error. La espada, demasiado clavada se retiraba lentamente del torso apenas protegido de Volgor, pero el hacha ya bajaba con la fuerza de un oso, atravesando armadura y hueso por igual.

El combate había sido rápido y desigual, no estaba muy satisfecho. Volgor arranco la espadita de carne y con un rugido bestial, el cazador de cráneos se lanzó al combate sin esperar a los suyos, dispuesto a aumentar el tamaño de su colección...

Drünegar WS-03

Las Runas de su hacha habían sido talladas durante las últimas 40 lunas de piedra por sus más habilidosos herreros. Las piedras de la gruta brillaban de un modo extraño, provocando una fría sensación de intranquilidad en el viejo guardián.

Los rumores de que los orcos de Volgor estaban moviéndose hacia el este, se habían confirmado, y las montañas volvían a resonar con los ecos del pasado. Su familia había sido deshonrada antes del acuerdo, pero Volgor había sido desterrado. No sabía qué era lo que había hecho que esa salvaje y estúpida montaña de músculo atravesara de nuevo el mar de colmillos con su horda, pero eso solo podía significar una cosa.

Drünegar tomo su hacha de las manos de uno de los sacerdotes rúnicos, y la coloco sobre su antiguo yunque. Era el momento de grabar la antigua y poderosa runa de la venganza, solo a él le estaba permitido hacerlo, pues él era el guardián rúnico de su vejado linaje.

Los cuernos de guerra sonarían mañana en las montañas atronadoras.

Arlith, Silent Shadow WS-17

El garfio se ancló en el tejado, y Arlith trepo por la cuerda con la agilidad y el sigilo de una sombra. Sin ruidos, y sin ser vista se dejó caer hasta la ventana del patio interior.

Había entrado, se deshizo de un primer guardia con suave movimiento. La cuchilla había alcanzado su destino con un precisión letal. Un segundo guardia sufrió una presa por la espalda y antes de que fuera consciente de lo que estaba pasando su cuerpo inerte se hallaba en el suelo tras las cortinas.

En el clan de asesinos de la arcana solo entraban mujeres, ya que solo ellas disponían de las variadas habilidades necesarias. La vieja orden no permitía el fracaso, y Arlith, la joven más prometedora de los últimos años, se dirigió tranquila y sigilosamente hasta la puerta dorada tras la que se encontraba su último objetivo. Ella nunca fracasaba.

Olfo “Fast Feet” WS-25

Casi fue una suerte que el noble que le contrato para saquear esa cueva de rufianes, se negase a pagarle lo que habían acordado.

Con unos guardias tan torpes no fue difícil entrar en el caserón, y vaciar el cofre de los impuestos, y porque no, dejar seca la despensa de ese estúpido engreído.

Con una sonrisilla, y el estómago lleno, Olfo se retiró un mechón pelirrojo, se cubrió la cabeza con su capucha, y echo a correr, perdiéndose en la noche, dejando tras de si, una detallada nota de agradecimiento a su generoso e improvisado mecenas.

Falkar, Wondering Sword WS-19

Falkar es una de las espadas de alquiler más famosas de los páramos helados. Tras años de servicio en el bastión Helado como mensajero real, Falkar conoce como nadie los caminos para atravesar las montañas y su habilidad con todo tipo de armamento le convierten en uno de los más famosos mercenarios del norte del viejo continente.

White Wolf WS-21

Si no tienes los medios para pagar a Falkar o tus objetivos son algo más siniestros, White Wolf es tu hombre. Casi tan experto en el combate como Falkar pero con muchos menos escrúpulos, fue expulsado de la guardia real del Bastión helado antes de que fuera disuelta.

Las malas lenguas hablan de asesinatos y conspiraciones para alcanzar puestos de poder en la antigua guardia, y aunque no están probadas, White forma parte de todas ellas. Frío como el hielo, nadie espera clemencia, ni un combate justo al enfrentarse a este mercenario.

Brogan, The bonecrasher WS-14

Antiguo guerrero de la orden dorada, protectores del templo de los ancianos, Brogan fue desterrado hace ya muchos años. Nadie excepto sus antiguos señores conocen por qué este silencioso mercenario fue expulsado, y nadie lo pregunta.

Brogan se ha ganado su apodo alquilando sus servicios a nobles y señores de la guerra de las islas de sangre. Actualmente se le ha visto en barcos mercantes viajando hacia el antiguo continente, las razones de su viaje son también desconocidas, pero los rumores de que su

hacha ya no está más al servicio que de sus propios asuntos han hecho temblar a alguno de sus antiguos señores.

Bestor Savage Claw WS-20

El clan de Bestor, es uno de los más poderosos de la jungla de Elder, pero a diferencia del de Dagor, son una tribu nómada. Son un clan cazador, y se mueven tras sus exploradores, buscando presas en los contornos de la jungla.

Bestor, es uno de sus más diestros cazadores, y uno de los pocos que han viajado en alguna misión de caza o exploración lejos de los verdes manglares.

Se dice que fue el quien localizo y organizó la cacería que acabo con la tribu de Uru, desapareciendo antes de que este regresara para ayudar a los suyos.

Dagor, Ancient Fury WS-23

Poco se sabe del clan de Dagor. Son seres territoriales pero no acostumbran a moverse más allá de la zona septentrional de la jungla de elder .

Esta antigua criatura, ha gobernado una de las profundas franjas de la Jungla más salvaje de todo el viejo continente. Se dice que es sabio y templado cuando ningún extranjero se atreve a molestarles sin su consentimiento en sus dominios, pero en lo único en lo que coinciden las pocas historias que hablan de el, es que su fuerza es comparable con la de un demonio de las viejas historias, y que sus rugidos son audibles desde las doradas llanuras de más allá cuando dirige con furia vengadora a sus poderosos guerreros.

Uru, The Juggernaut WS-16

Aquellos bandidos habían sido fácilmente aplastados por Uru. El espectáculo de aquella bestia de músculos cargando contra el enemigo era algo digno de ver. Si alguno sobrevivía a su primera carga, poco tardaban los guerreros de Rhonen en eliminar a los maltrechos desdichados. Desde que el Juggernaut se unió a las tribus de Hørthack el camino se había vuelto mas rápido y seguro.

No conocían los motivos que llevaban a este gutural guerrero con ellos, pero desde luego, pensó Hørthack, era una gran ayuda tenerlo de su parte.

Leogante, alas de redención WS-08

Tras el último eclipse, el tercer anillo realizo el sacrificio que los antiguos redentores exigían como prueba irrefutable de fe inquebrantable. Se había convocado a uno de los antiguos. La energía pura y devastadora de leogante se introdujo en el cuerpo vacio y sin alma del guerrero

sacrificado, recolocando hueso y musculo por igual. Un destructor de oscuridad, un poderoso guerrero, llamado solo en las épocas más siniestras había renacido.

Sus brillantes alas se desplegaron lentamente al tiempo que su cuerpo se herguía. Los viejos clérigos ungían su cuerpo a la vez que abrían las arcas con las antiguas armas sagradas. Una voz grave, como nacida en las profundidades de las más antiguas montañas resonó en la cabeza de Luriel.

“La caza ha comenzado, que la redención seá llevada hasta el último rincón de este plano”.

Luriel, Sacred Fist WS-13

Sacerdote Rector del anillo guerrero del templo de los ancianos, ha dedicado su vida a la caza y destrucción de todo lo que el dios Menoth, señor de la muerte, ha dejado escapar de sus entrañas. Para Luriel, aquellos que vuelven del manto oscuro, y aquellos que se atreven a convocarlos son una afrenta para los que aún no completaron su ciclo, una abominación que ha de ser subsanada.

El último eclipse y las lunas gemelas teñidas en rojo auguraron que las puertas de Menoth han vuelto a abrirse, Luriel ha tomado el mando del tercer anillo y ha preparado la partida de purificación más grande que se recuerda. La caza ha comenzado y el orden natural del ciclo sagrado depende de ella.

Astaroth The aniquilator

Nadie habla de Astaroth hoy en día. Y eso es porque los pocos que sobrevivieron a aquella época prefieren no mencionar ese nombre.

Pocas criaturas de este u otro plano han sido portadoras de semejante destrucción. Nunca antes nada ni nadie se había deleitado de la misma manera con la más salvaje e irracional violencia. De sus oscuros hermanos, Astaroth es el más diestro en el combate y constantemente sediento de sangre porta la lucha y la destrucción dejando a su paso fortalezas desoladas y ciudades destruidas.

Tras nueve sellos mágicos, lleva siglos encerrado, enterrado en la gran grieta bajo toneladas de piedra y hechizos de gran poder. Ahora que Nalach ha sido despertado, los nueve sellos se debilitan y los viejos videntes empiezan a oír sus bramidos con cada vez más claridad.

Zwëothel, Queen of Darkness WS-31

La sinuosa figura se estremeció en su trono al pensar en tiempos pasados. Antigüamente Zwëothel perteneció a la torre de ámbar, al círculo interno del filo. Pero eso fue hace ya mucho tiempo. A la altura de Ulnar en habilidades, este fue siempre demasiado conservador para su gusto.

El resto de primitivas criaturas que habitaban el continente podían y debían haber sido dominadas. Miles de siervos hubieran ayudado a mantener y aumentar la grandeza de una raza claramente superior. Pero ahora, siglos después del destierro, ella se había hecho más fuerte, y había creado un ejército de no muertos. Nalach intentaría usarla, de eso estaba segura, Beelphegor se dirigía hacia su fortaleza y Varathar se dirigía a su encuentro.

Bien, quizá aún no estuviera todo perdido para su raza. Simplemente estaban dormidos, y será ella quien los despierte...

Menhow, Dark Shadow WS-10

Tumbas oscuras y túmulos mancillados. Zwëothel había estado muy ocupada últimamente. El antiguo caballero comenzó a erguirse. Los siniestros crujidos de sus huesos y el entrecocar de su armadura oxidada solo podía significar una cosa. Las almas oscuras respondían con mayor facilidad en las últimas lunas. Y que mejor arma que la de un antiguo guerrero, desprovisto de cualquier culpa o razón. Marionetas de muerte controladas por aquel capaz de tejer los hilos invisibles que las controlen. El antiguo guerrero agarro su espada, un arma más, sedienta del calor vital de los vivos, y preparada para aumentar el siniestro poder de su señora.

Nalach, Evil Shadow WS-24

Cuatro siglos habían tardado en moverse las fichas, y por fin todas ellas se habían situado como y donde quería. Su ansia de venganza se había ido mitigando en los últimos años, dejando paso a una divertida y seductora ansiedad destructiva. Ya no era furia descontrolada por el dolor de los sellos, más bien se relamía al pensar en los divertidos planes que tenía preparados para aquellos que la encerraron.

Beelphegor era un siervo inteligente y poderoso, y por fin se habían completado los ritos. Solo nueve sellos quedaban por romper para liberar al último de sus hermanos, y de nuevo las fichas estaban repartiéndose sobre la mesa. Lo bueno, es que esta vez era ella quien repartía, y nunca dejaba nada al azar.

Khaerus The Summoner WS-04

- "Con paciencia serás un gran hechicero", le dijeron ya desde muy joven. Pero la paciencia nunca fue una de sus cualidades. Su habilidad en la invocación era innata y desde el principio destacó en la arcana entre sus compañeros.

Siempre había tenido claro que sus actos quedarían grabados, que su futuro era distinto al resto de la de sus mediocres y domesticados compañeros de estudio.

Todo eso giraba ahora en su cabeza mientras su cuerpo maltrecho e inmóvil flotaba en aquel maldito lago de sangre. Beelphegor le había utilizado, y él le había creído.

Pasaría a la historia, ahora está claro, Baal primero, y Nalach después, por dos veces le había engañado y ahora tras enfrentarse al segador, se encontraba roto, humillado y mirando aquella sonrisa burlona mientras se alejaba. Bien, ahora el segador le despreciaba, y ese sería su error. Si el destino había de ser escrito, el sería quien tomase la pluma. Sobreviviría y enmendaría sus errores. Dejo que sus ojos se cerraran y murmuro unas palabras en lo que seguro no sería su última invocación.

Beelphegor WS-05

Una sonrisa torcida se averiguaba bajo la siniestra capucha, Nalach había emergido del manantial de sangre vertido en las últimas lunas. El ritual se había completado y su antigua espada había bebido cientos de almas.

Se encontraba más despierto que nunca, ávido como siempre de las sensaciones que solo la muerte le proporcionaba, pero con la certeza de que muy pronto los acontecimientos harían girar el curso de la historia para siempre.

Beelphegor, liberado por fin de cualquier atisbo de su antigua conciencia se giró, y se alejó de aquel manantial maldito, con la lentitud del que sabe que su destino ya ha sido pactado.

Beelphegor, Fire Wings WSS-03

La enguantada mano acaricio el lomo del dragón mientras este se erguía en todo su esplendor. No existían en la tierra criaturas más hermosas y destructivas, y ahora con los sellos rompiéndose, los últimos de su especie estaban despertando. Con la hábil guía de Nalach, y la habilidad de Varathar pronto tendrían un imparable ejército de jinetes de dragón.