



WH40K : Night lords

1.2 Sevatar, détails

Step by step



 Become a patron

Figurine : Sevatar, Night lords

Marque : Games workshops/DMS miniatures

Temps de peinture : environ 7h

Le Night lords viennent de sortir chez GW, et permettent de faire une armée complète de ces batman un peu plus énervés que la moyenne.

Leurs armures bleu caractéristiques, l'or et le rouge, ainsi que les nombreux morceaux de cadavres et autres peaux écorchées, en font une armée du chaos assez unique, qui a beaucoup plus de détails à peindre qu'une classique black legion par exemple.

Nous allons pour ce faire, utiliser une partie réalisée à l'aéro, et effectuer les finitions au pinceau.

Voyons ensemble comment représenter les fils de Konrad Curze.

AVE DOMINUS NOX



INSPIRATION



1.

Pour les détails, nous appliquons une base de *cadian fleshtone*, GW au pinceau, sur l'ensemble de la peau écorchée.



La dilution classique des vallejo air, à l'aéro est de 1:1

2.

Des dégradés dans le frais de lavis *militarum green*, *shyish purple*, GW et *guillaman flesh*, GW, sont appliqués sur cette zone.

Le but, est ici, de donner différentes teintes pourrissantes.

(Et bonne appétit).

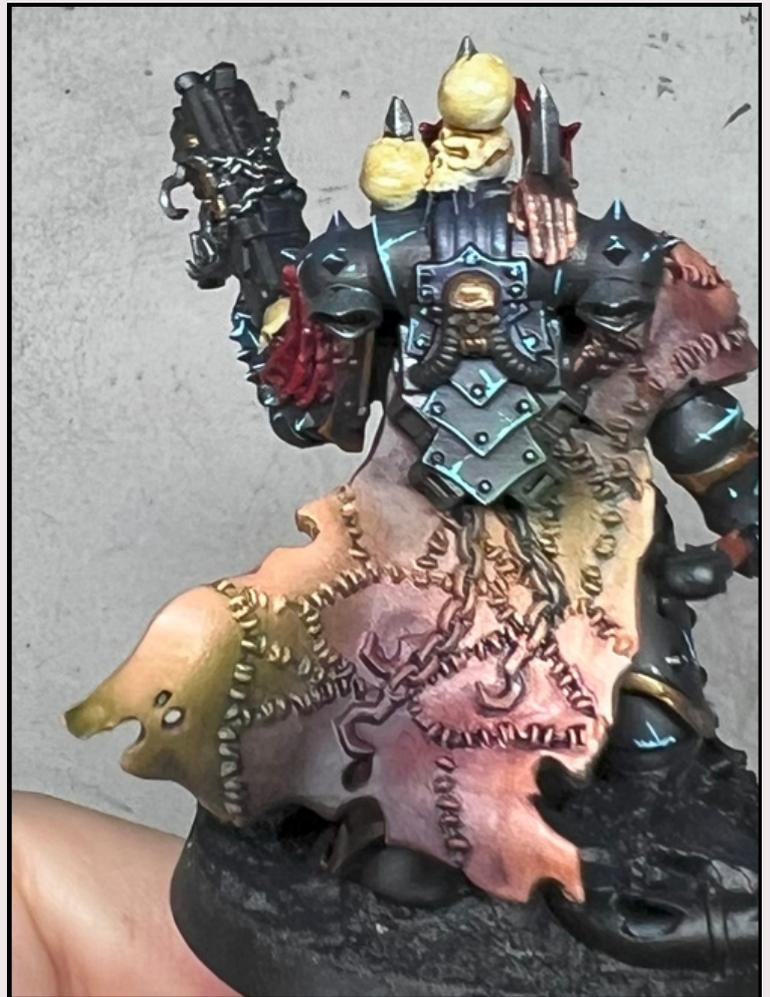


3

3.

Nous continuons d'affiner l'étape précédente, avec des voiles de couleurs correspondantes, mais appliqué, à l'aéro.

Attention, ici, il faut être précis.



4.



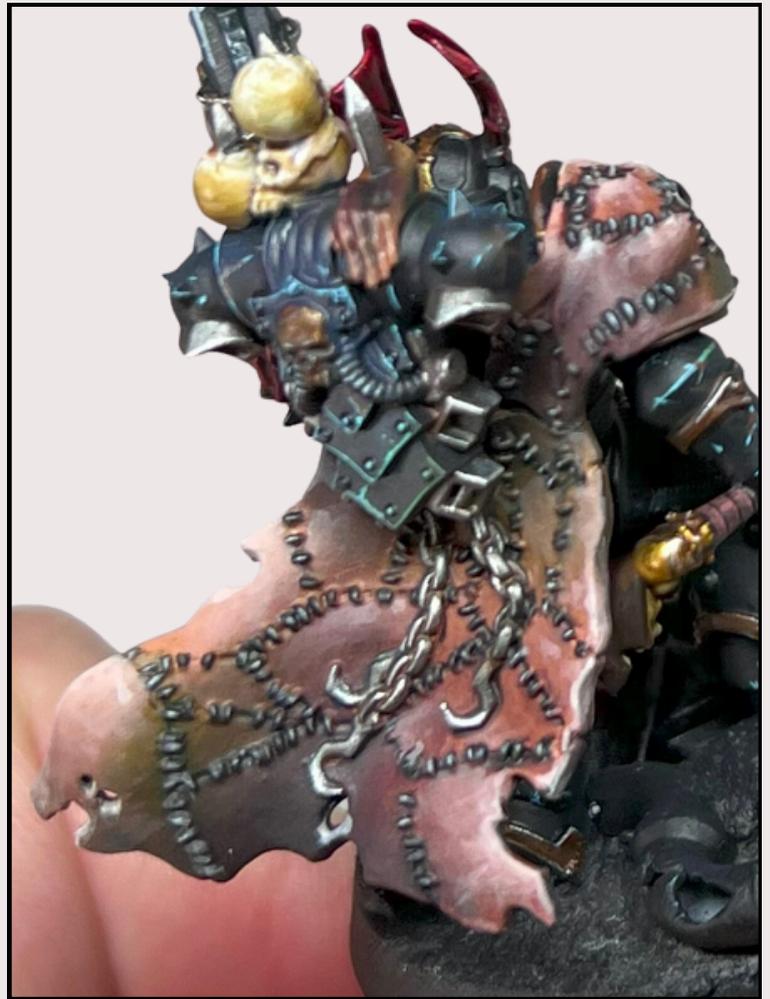
Des layering de *pale flesh*, Vallejo sont appliqués sur la peau, des petites taches et des éraflures sont volontairement laissées, pour ajouter de la texture, et simuler différentes épaisseurs.

Vous avez le droit à l'erreur ici !

5.

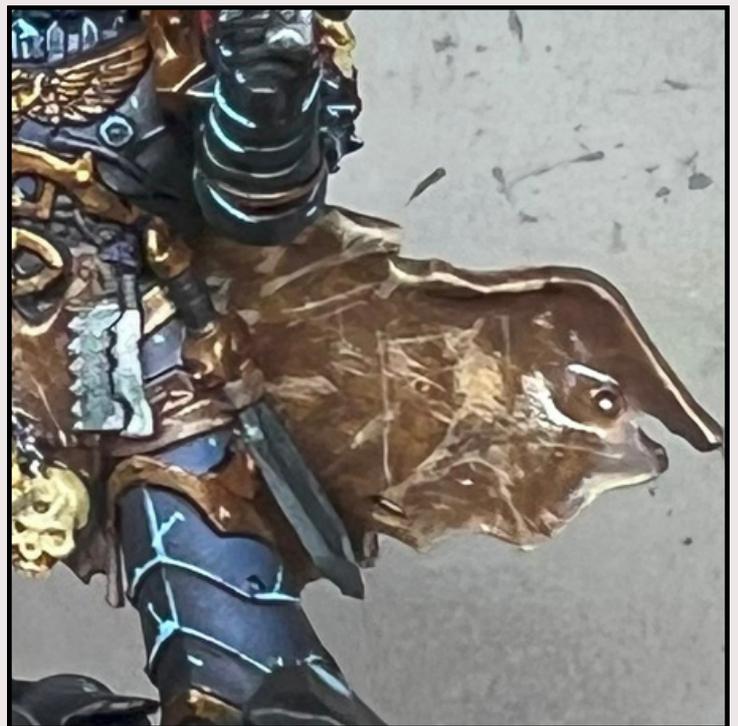
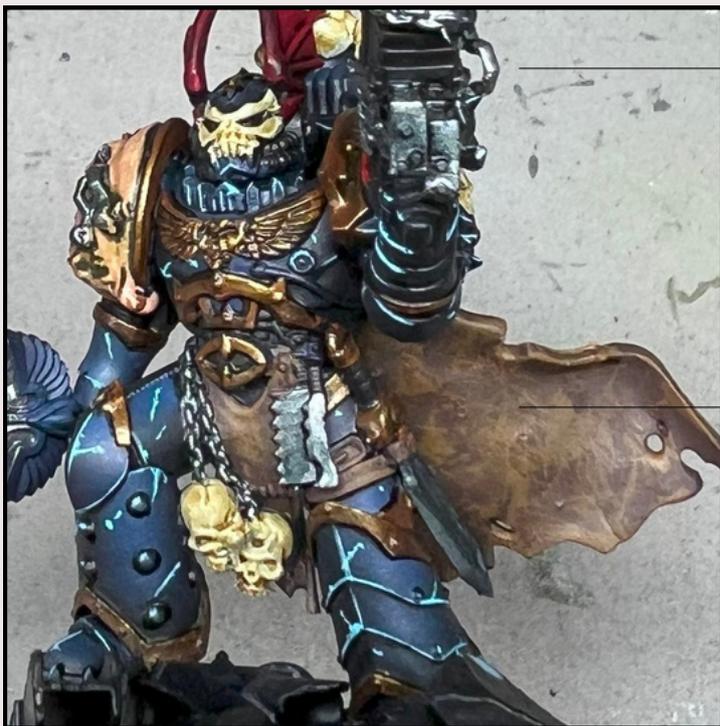
Du *noir* est appliqué sur les crochets retenant les morceaux de peaux ensembles.

Un surlignage de *thunderhawk blue GW* est appliqué sur chacun d'entre eux.



6.

Le cuir reçoit une base de *dark rust vallejo*, éclairci avec du texturage de *flat earth, vallejo*, puis de *dark sand, vallejo*. 3 lavis de *umber wash, vallejo* sont appliqués pour atténuer les transitions, et rendre le tout plus organique.





7. _____

L'or reçoit une base de *bonewhite, vallejo*, assombri avec un lavis de *skeleton horde, GW*, et réhaussé d'un surlignage de blanc.

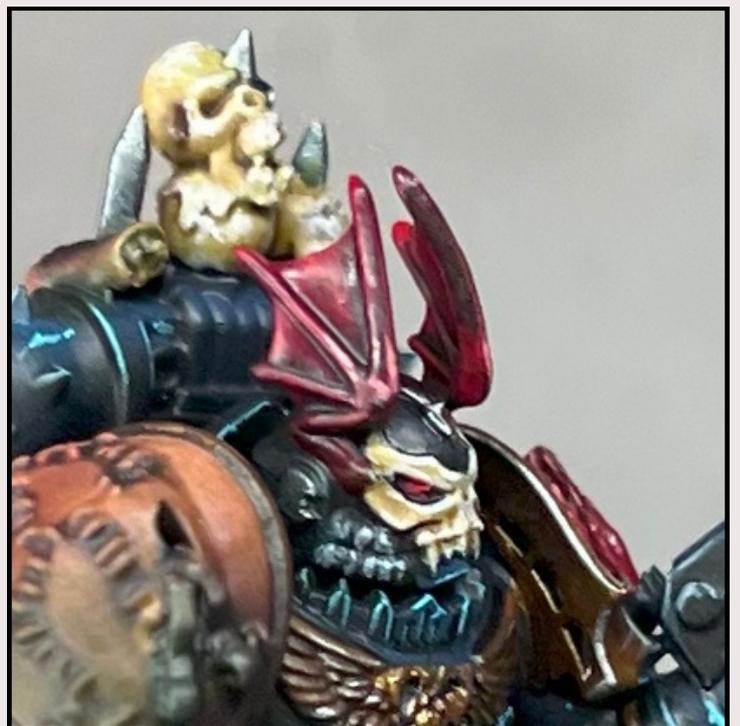
Le rouge reçoit une base de *mephiston red, GW* (le meilleur rouge de tous les temps !)

Assombris avec un lavis de *shyish purple, GW*.

Réhaussé d'un surlignage de *evil sunz scarlett, GW*.

8. _____

Si le *evil sunz* n'est pas suffisant, rajouter une pointe de *sunny skin tone, vallejo*.



9.

L'ô est peint en *viking gold*, *scale 75*, assombri avec un lavis de *garaghak sewer*, *GW*.

Un surlignage de *chrome*, *vallejo* parachève le tout.

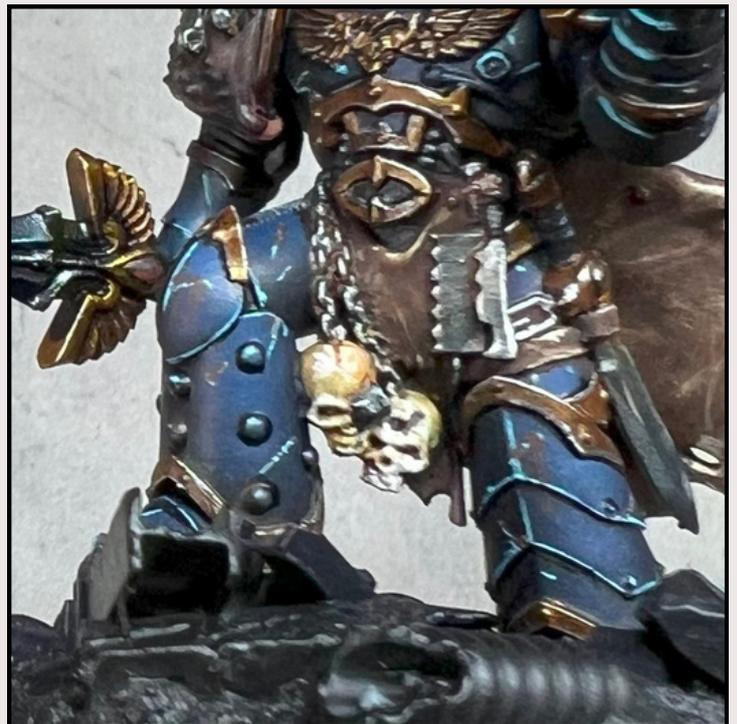
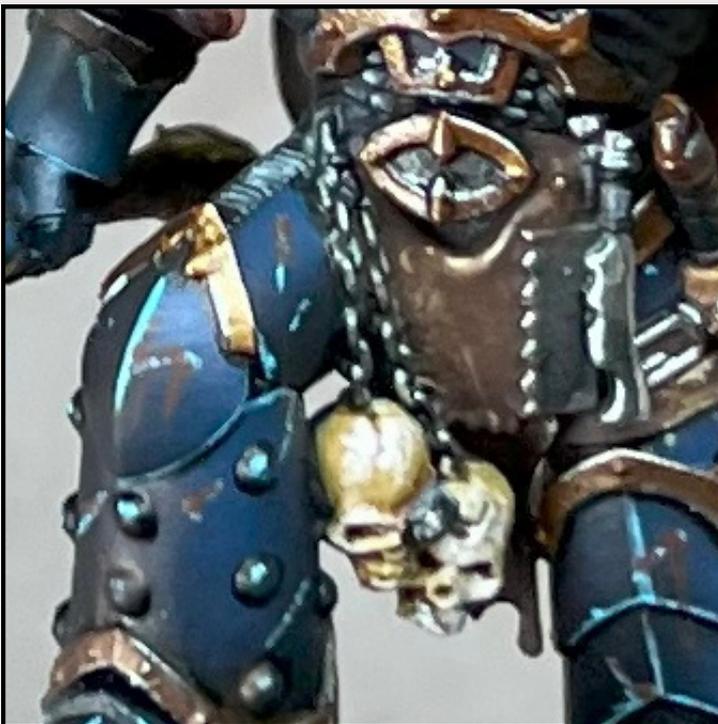
Le métal classique reçoit une base de *chainmail silver*, *vallejo*, assombri avec un lavis de *black templar*, *GW*, et lui aussi, réhaussé avec un surlignage de *chrome*, *vallejo*.



10.

Des lavis de rouilles sont ensuite appliqués, en utilisant le *mourfang brown*, *GW*, dilué.

Plus vous en mettez, et plus ce sera sale.





11.

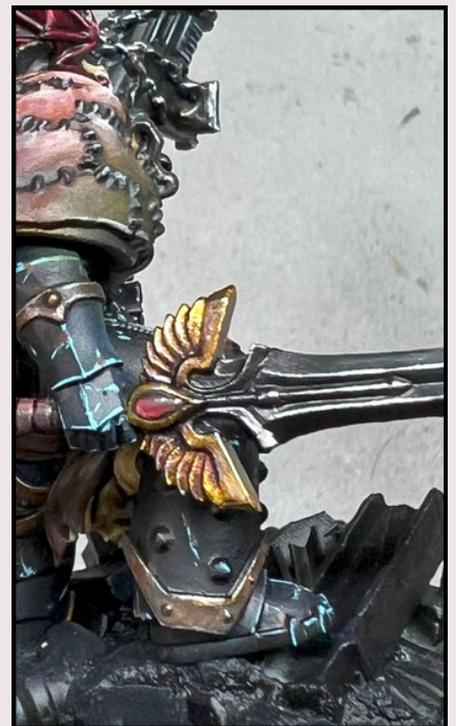
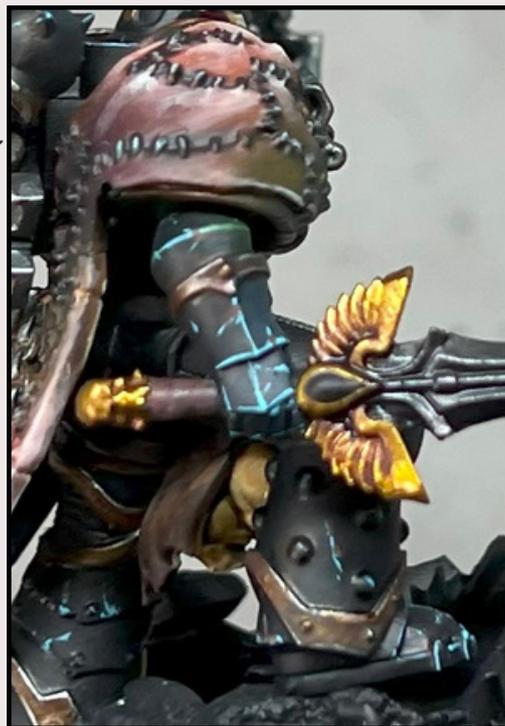
L'épée blood angels est peinte avec une base d'*elven gold, scale 75*.

La lame reçoit une base d'un mélange de *silver vallejo + chainmail vallejo (50/50)*.

Un lavis de *black templars, GW* est appliqué sur la lame, en le retirant de la pointe.

12.

Un lavis de *snakebite leather* est appliqué sur les dorures, le tout est réhaussé d'un surlignage de *chrome, vallejo*.





13. _____

Enfin un voile d'*encre noire* est appliqué à l'aéro, sur le bas de la lame, et un d'*encre turquoise* est appliqué sur le haut.

Le tout est ainsi un peu plus vivant, et la beauté de la lame paraît étrangère à la crasse de cette armure.

14. _____

Les parties noires sont surlignées avec du *thunderhawk blue, GW*.



15. _____

Les yeux sont peints en *noir*, une pointe de *mephiston red, GW*, est appliqué, en laissant une ligne de noir tout autour.



GALLERIE

