

Conversión de Alatar

Autor Elendur
lunes, 14 de mayo de 2012

Elendur nos envía esta nueva guía de conversión y pintura en la que aprenderemos cómo transformar la miniatura de Gandalf en Alatar, el mayor de los magos azules.

Para ver el artículo pulsa en [Leer Más](#).

Siempre me ha entusiasmado indagar en el destino de los 5 magos de la Tierra Media, a Gandalf, Saruman y Radagast los tenemos en el juego, pero ¿y los otros 2? Aquellos magos azules cuyos destinos fueron independientes de los otros 3 magos. A continuación os mostraré como conversionar de una forma eficiente a Alatar, el mayor de los magos azules y el 3º en orden de jerarquía istari tras Saruman y Gandalf. He de decir que he disfrutado muchísimo confeccionando, recopilando información y sobre todo, pintando con una paleta de colores para la cual he gozado de completa libertad dentro de los esbozos que tiene la obligación del azul que en mayor parte es el que abarca a nuestro nuevo héroe.

CONVERSIÓN

Para la conversión elegí la miniatura de Gandalf el gris del puente de Khazad-Dum. Una miniatura detallada y con una postura que a mí personalmente me parece la más adecuada para llevar a cabo la conversión.

{xtypo_rounded4}MATERIALES NECESARIOS

- Gandalf el gris
- Guerrero Uruk Hai de plástico
- Arquero elfo de la última alianza
- Masilla de Modelismo
- Sierra de Metal
- Cúter
- Pegamento Rápido
- Herramientas de Modelado {/xtypo_rounded4} En primer lugar separamos con una sierra para metales la parte sobrante del hombro derecho de la miniatura de Gandalf de Khazam-Dhum. Ahora eliminamos con un cutter el brazo derecho del guerrero Uruk-hai de plástico que aparece en la imagen. Además separamos la espada de Uruk que tampoco vamos a necesitar.

El siguiente paso consiste en unir el brazo que anteriormente hemos separado del guerrero Uruk-hai con la figura de Gandalf el gris.

Ahora vamos a reutilizar el arco del guerrero elfo, separamos las 2 partes del arco como indica la imagen mostrada a continuación.

Para finalizar con el proceso de la conversión, eliminamos la base de la figura de Gandalf y fijamos la miniatura con pegamento rápido en corcho (se puede encontrar fácilmente en bazares que venden de todo, especialmente en épocas navideñas). Para endurecer el corcho y poder pintarlo con facilidad, podemos emplear una mezcla de agua y cola blanca. Después de esto ya está preparada la figura para el modelado de la capucha y de los ropajes del brazo. Soy muy novato en el tema del modelado, pero con paciencia y utilizando mucha agua se pueden conseguir resultados bastante decentes con una base ya realizada y fijándonos en otras miniaturas. Yo he utilizado varias capas que se han ido secando de forma sucesiva hasta conseguir un resultado que me gustara. Podéis inspiraros en varias figuras como la de los montaraces para las capuchas o cualquier mago con túnica para el modelado de los ropajes del brazo.

GUÍA DE PINTURA

{xtypo_rounded4}PINTURAS NECESARIAS

- Negro Caos
- Marrón Quemado

- Marrón bestial
- Marrón Cuero
- Azul Real
- Azul Encantado
- Verde Ángeles Oscuros
- Verde Goblin
- Blanco Cráneo
- Gris Codex
- Gris Piedra
- Plateado Bolter
- Plateado Mithril
- Rojo Entrañas {/xtypo_rounded4}

PREPARACIÓN

Imprimamos nuestro nuevo héroe con Negro Caos. Aplicamos varias capas diluidas para tapar bien todas las zonas. El principal color de Alatar es el Azul, por lo que habrá que aplicar varias capas uniformes en la túnica para obtener buenos resultados.

PASO 1: La Cara

Aplicamos una capa base de Marrón Bestial a toda la zona de la cara, dejando las zonas más profundas en negro (los ojos). Para las primeras luces, con un pincel de detalle mezclamos Marrón Bestial con Carne Enana y lo aplicamos a las zonas de la cara donde la luz se refleja con mayor fuerza. Iremos aumentando la proporción de Carne Enana para las sucesivas luces. A continuación introducimos Carne Élfica a la mezcla y lo aplicamos en la zona de los pómulos y la nariz, para terminar con la cara, iluminamos estas zonas añadiendo Blanco Cráneo a la mezcla.

La Barba se pinta con una capa base de Gris Codex (dejando los recovecos en negro) seguido de luces con Gris Piedra y terminando con unas últimas luces con Blanco Cráneo.

PASO 2: Ropajes y Túnica

Para la zona de los ropajes utilizaremos una capa base de una mezcla de Negro Caos con Azul Real a partes iguales. Haremos un degradado aumentando el Azul Real para introducir Azul Encantado a la mezcla. Las luces finales en las zonas más prominentes de la túnica y los ropajes las pintaremos con sucesivas capas de Azul Encantado diluido en agua. Para finalizar, añadimos una pequeña cantidad de Blanco Cráneo a la mezcla.

Para las mangas he decidido utilizar Verde Ángeles Oscuros de capa base seguido de una mezcla de la capa base con Verde Goblin. Añadimos Blanco Cráneo para las últimas luces.

PASO 3: Cinturones y Bolsa de Cuero

Hay 2 tipos de cinturones.

El de colores marrones se pinta con una capa base de Marrón Quemado, para las luces añadimos Marrón Bestial a la mezcla para terminar añadiendo un poco de Blanco Cráneo para las luces finales.

El cinturón que sujeta la espada es de cuero verdoso, por lo que vamos a utilizar el mismo esquema utilizado en el paso anterior con los ropajes, es decir, capa base de Verde Ángeles Oscuros, añadiremos Verde Goblin para ir subiendo las luces y terminar con añadir Blanco Cráneo. Para las hebillas y los enganches de ambos cinturones, podéis utilizar un dorado o bien como es mi caso un degradado desde el Marrón Quemado + Amarillo Solar + Blanco Cráneo con sus mezclas intermedias.

La Bolsa de cuero de nuestro héroe se pinta de la forma habitual, con una capa base de Marrón Quemado, a continuación, añadimos Gris Codex a la capa base para las luces. Para las últimas luces, podemos añadir una pequeña cantidad de Gris Codex.

PASO 4: Armas y Detalles

Vara de los Istari: la vara de Alatar está tallada con el mismo material que la de Gandalf el gris, de ahí su similitud, simplemente varía el esquema cromático, con un marrón más claro. Este color algo más peculiar se consigue de la siguiente forma. Capa Base de Marrón Quemado, a la cual vamos añadiendo luces con una mezcla de la capa base con Marrón Cuero (así conseguimos ese efecto más claro), insistimos con más capas en las zonas en las que incide la luz de forma más directa. La punta de la vara que tiene forma triangular en la zona superior se pinta con una escala de verdes hasta llegar al blanco, como indica la imagen superior.

Arco Élfico de la Primera Edad: a Alatar le gusta empuñar su arco élfico, una reliquia de la Primera Edad de los hombres. Se pinta con una capa base de Marrón Quemado para el cual añadimos blanco Cráneo a las luces. Los extremos metálicos del arco se pintan con Metalizado Bolter y añadiendo Plateado Mithril a la mezcla para las luces.

Funda de la Espada: la funda de la espada de Alatar se pinta de la forma más habitual, como es negra, para las luces se utiliza gris Codex, y una pequeña cantidad de Gris Piedra para las últimas luces. Para las zonas metálicas utilizaremos la misma técnica que en las zonas metálicas de los cinturones del paso anterior. Escala de Marrón + Amarillo + Blanco con zonas intermedias.

PASO 5: La peana

Para la piedra utilizamos una capa base con un pincel seco muy cargado de rojo entrañas. Una vez seca, aplicamos un pincel seco de Gris Codex. Mezclamos ahora Gris Codex con Gris Piedra y aplicamos un nuevo pincel seco insistiendo más en los bordes para las primeras luces. Las segundas luces las hacemos con Gris Piedra. Añadimos Blanco Cráneo a la mezcla y la aplicamos de nuevo en las zonas más salientes de la roca.

Si queréis, podéis añadir césped electroestático a la peana con pegamento rápido, añadiendo una pequeña cantidad en forma de matojo, dándole la vuelta a la figura y pegar unos pequeños “toquecitos” para que el césped adquiera una forma natural. Si queréis apagar un poco la viveza del césped, podéis aplicar Marrón Cuero mezclado con agua sobre dichas zonas.

Finalmente ya tenemos a nuestro mago listo para unirse a sus aliados en el campo de batalla.

Si me permitís para finalizar el artículo he de decir que sin darnos cuenta con esta fantástica comunidad han ido pasando los años y he disfrutado leyendo y elaborando nuevas ideas como el que más. Afronto esta nueva etapa de El Hobbit con mucha ilusión y seguro que va a volver a aportar al juego un nuevo enfoque y unos nuevos valores muy similares a los que todos experimentamos hace casi 10 años.