



WH40K : Night lords

1.1 Sevatar, l'armure

Step by step



7H

[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. _____

Nous appliquons une sous-couche de noir, sur l'ensemble de la figurine. Appliquée en 3 voiles légers, pour ne pas empâter la figurine.

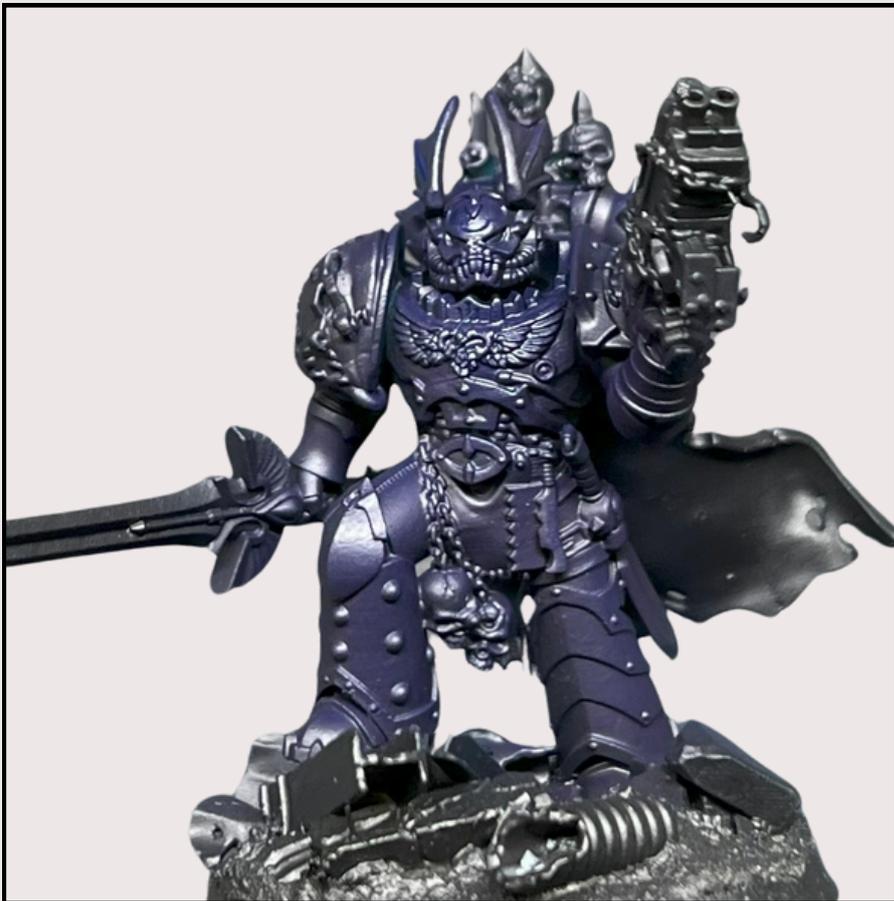


La dilution classique des vallejo air, à l'aéro est de 1:1

2. _____

Un premier passage de **steel blue, vallejo**, est appliqué à l'aéro, sur l'ensemble de la figurine, en évitant les parties ombrées, comme l'arrière, le bas des jambes, le dessous des bras, etc..

Notre sous-couche est en fait, notre première ombre.



3.

Un éclaircissement est appliqué sur les lumières avec du *dark blue*, vallejo.

L'aero est un outil magique, permettant un voile parfaitement fondu.

Nous l'appliquons sur le haut de la genouillère, du crane, des jambes, des épaulettes, etc...



4.



Si besoin, un assombrissement avec du noir, vallejo, est appliqué, toujours à l'aero, dans les ombres.

C'est surtout, au cas ou, vous avez dépassé lors des étapes précédentes.

5.

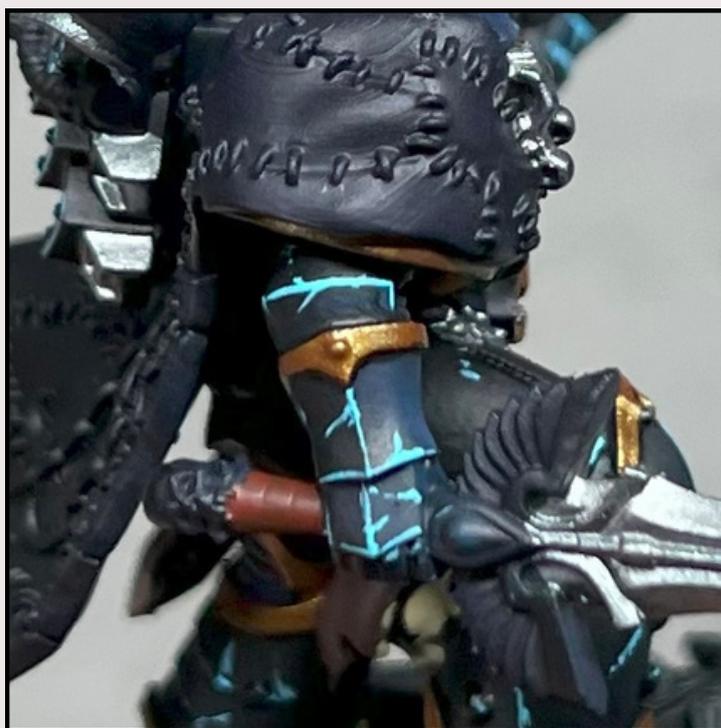
le résultat avec les couches de bases, du *viking gold*, *scale75*, et du *rouge mephiston*, GW.

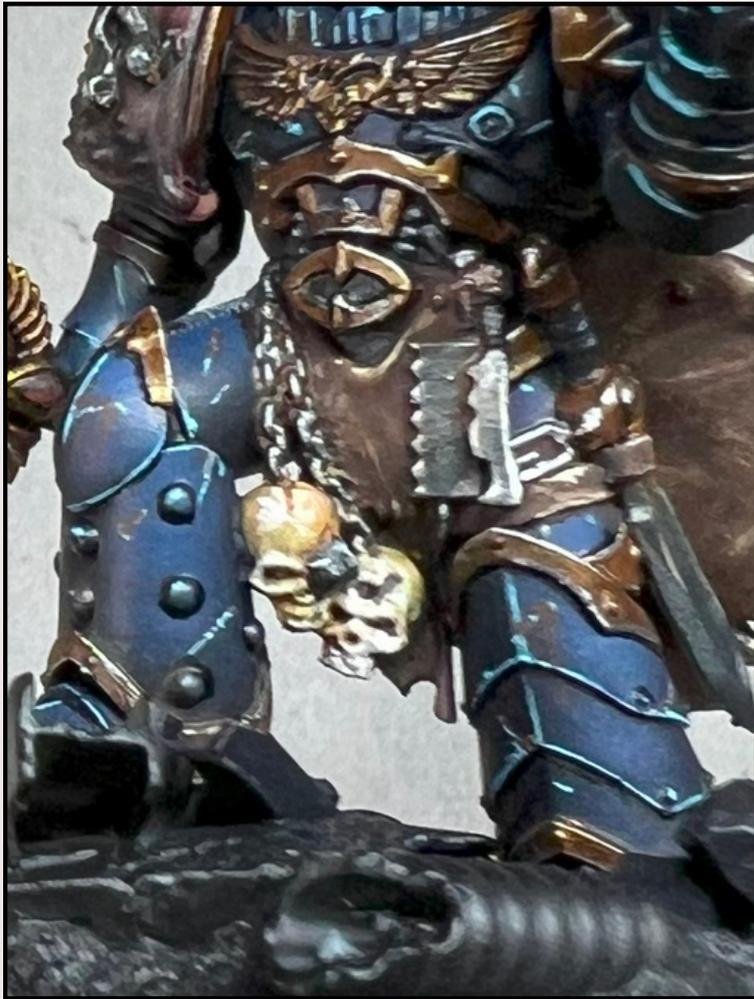
Les couches de bases après l'aéro, permettent de bien délimiter chaque zone de la figurine, qui en devient, bien plus lisible.



6.

Un lining d'encre noire dans les creux, et un surlignage de *sky blue*, vallejo, viennent détourner l'armure.





7. _____

Nous pouvons rajouter des éraflures, toujours avec du *sky blue*, pour casser la monotonie des grandes surfaces, et ajouter des détails à la figurine.

Du *rhinox hide, gw*, est également appliqué, ici et là, pour rajouter un peu de crasse dans les creux. Soit en lavis, ou directement en fine trainée sur les éraflures pour représenter des *streaking grims*

GALLERIE

