



**AOS : AGE OF DIABLO**

**1.2 Le boucher**

**Step by step**



 [Become a patron](#)

Figurine : Le boucher

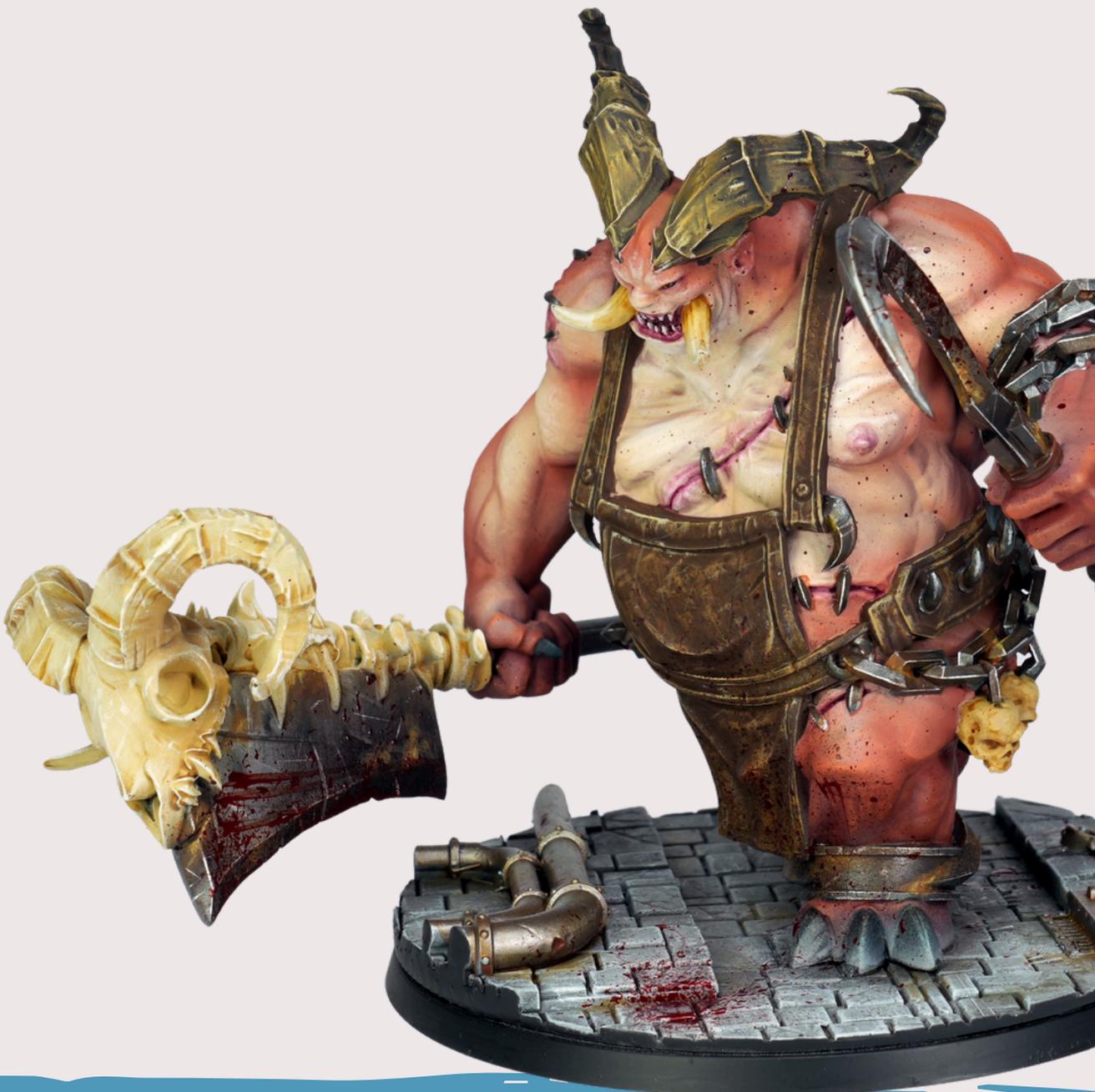
Marque : Bite the bullet

Temps de peinture : environ 10h

Le boucher, c'est le boss récurrent de Diablo, il est présent dès le premier jeu, et a la réputation d'être particulièrement coriace. Il devait faire parti de ce projet.

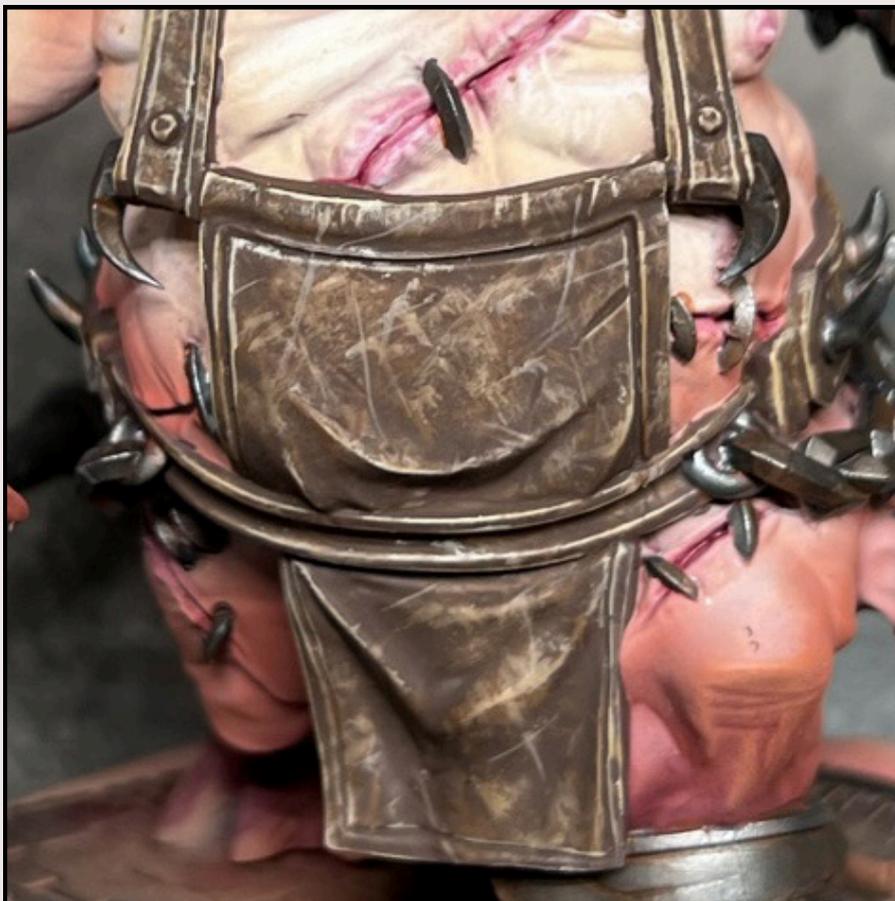
A moitié démon et à moitié porcine, c'est une figurine intéressante qui comporte de grandes zones de peaux, mais aussi de cuir, de métal et de corne, un sujet qui est assez pédagogique.

voyons ensemble, comment le réaliser.  
DE LA VIANDE FRAICHE.



# 1.

Le tabard reçoit une bae de *dark rust*, *vallejo*



# 2.

La technique de texturage/stippling est utilisé ici, d'abord avec du *flat earth*, *vallejo*, puis du *dark sand*, *vallejo*. Des éraflures, des trainées, etc..

Attention à utiliser un vieux pinceau ici !

Nous appliquons ensuite 3 bon lavis de *brun foncé*, *vallejo* (n'importe quel lavis marron foncé fait l'affaire). Nous terminons avec un surlignage de *dark sand* sur l'ensemble.

### 3.

L'os de son arme reçoit une base de *bonewhite, vallejo*, assombri avec un lavis de *skeleton horde, contrast*.

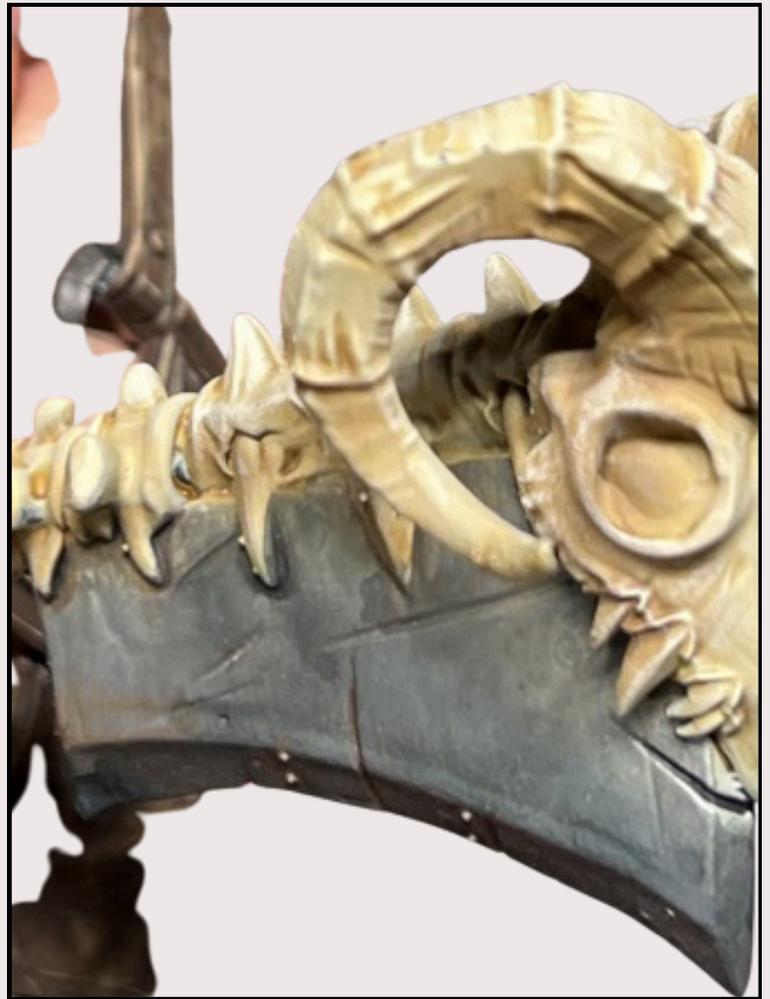


### 4.

Vu la taille de la zone, nous affinons le dégradé du précédent lavis, avec des voiles de *nato brown, vallejo* dans les ombres.

**5.**\_\_\_\_\_

Un brossage à sec de *bonewhite* + *ivory*, *vallejo* est ensuite effectué sur l'os.



**5.**\_\_\_\_\_

Plus de vues de l'étape précédente.





## 6. \_\_\_\_\_

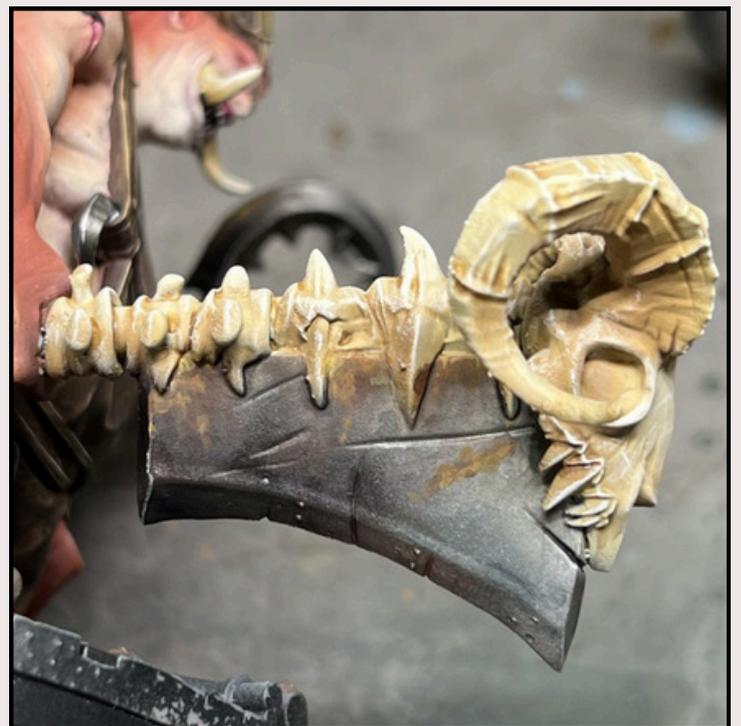
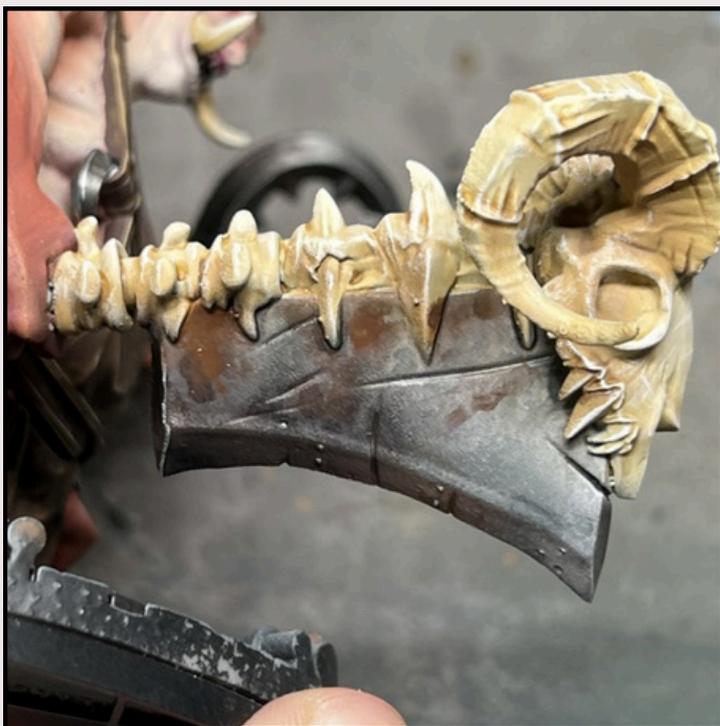
Les parties métalliques reçoivent une base de *chainmail silver, vallejo*, assombri avec un lavis de *black templar, contrast*.

Le dégradé est, la encore, affiné avec des voiles d'*encre noir, aerocolor*.

Un surlignage de *chrome, vallejo* est ensuite appliqué sur les arêtes.

## 7. \_\_\_\_\_

Des lavis de *dark rust, vallejo* et de *light rust, vallejo*, sont appliqués de façon aléatoires sur certaines pièces métalliques pour représenter de la rouille, et donner un peu de vie à l'ensemble.



## 8.

Les ongles et les griffes reçoivent une base de *noir*, éclairci avec du texturage de *thunderhawk blue*, GW. Enfin, un surlignage de *thunderhawk blue* + *ivory* est appliqué sur l'arête.



## 9.

Des éclaboussures de sang, en *blood for blood god*, GW, sont appliquées sur le bas de la figurines, les armes et le tabard.

# 9. \_\_\_\_\_

Le résultat de l'étape précédente.



# 10. \_\_\_\_\_

Des trainées de sang viennent parachever le tout sur les armes.



# 10. \_\_\_\_\_

Plus de photos



# GALLERIE

