

Guía de conversión de Jinetes Dunlendinos

Autor guthlafderohan
jueves, 14 de marzo de 2013

Nuestro compañero guthlafderohan nos trae una nueva guía en la que nos enseña cómo conseguir una conversión de los jinetes dunlendinos.

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

INTRODUCCIÓN

Hola de nuevo. Os traigo una nueva guía de conversiones. Esta vez le ha tocado a Dunland, ese gran olvidado (otro de tantos...), que se quedó sin sus anunciados jinetes. En esta guía se detallarán los pasos para la conversión y pintura de varios jinetes de Dunland para conformar 4 compañías para LGDA (siendo 4 compañías, el máximo de compañías para esta formación singular de Isengard), más las opciones de mejora disponibles, el portaestandarte y el caudillo dunlendino. Para JBE no hay perfil oficial, sólo una pequeña reseña en Legiones de la Tierra Media.

Para aquellos que no lo conozcan...

Fragmento del libro Legiones de la Tierra Media

...y ahí se quedó todo. Una lástima la verdad.

{xtypo_rounded4}MATERIALES Y HERRAMIENTAS NECESARIOS

- Varias miniaturas de jinetes de Khand de metal
- Varias miniaturas de incursores de Harad de metal
- Varias miniaturas de guerreros y salvajes de Dunland (para sacar los moldes)
- Algunas armas de los rohirrim
- Clips o varillas de metal muy finas
- Masilla de modelismo
- Polvos de Talco
- Arena de modelismo
- Pedacitos de corcho
- Tenacillas
- Blue-tac
- Cutter o Bisturí
- Lanceta de modelismo

- Limas de pequeño tamaño
- Limatón (limar grandes superficies)
- Cola blanca
- Pegamento rápido{/xtypo_rounded4}

PASO 1: FASE DESTRUCTIVA

Para comenzar, lo primero que tenemos que hacer es cortar, limar, rebajar, todo lo que podamos los troncos de los khandianos para que nos queden libres los caballos. Sólo nos quedarán las piernas de los jinetes hasta llegar a la cintura, punto sobre el que comenzaremos a conversionar a los dunlendinos. Con los incursores de Harad no tendremos tantos problemas, ya que vienen separados jinete y caballo. No obstante, esos incursores que se las prometían muy felices, también pasarán por la tenaza para reutilizarlos igualmente.

PASO 2: RECONSTRUCCIÓN DE LOS CABALLOS

Una vez conseguidos todos los caballos, empezaremos a pegar las patas que vienen sueltas y a conversionarlos ligeramente para que no parezcan todos iguales, debido a que sólo hay dos modelos diferentes. Gracias a los caballos de Harad dan algo de variedad al conjunto.

Para las conversiones de los caballos, nos centraremos en la cabeza, alguna extremidad, la cola y los jirones de piel que adornarán sus monturas para realizar las modificaciones. Para unir todos los cortes realizados, es conveniente realizar pequeños orificios en cada uno de los extremos con el taladro manual e introducir un pequeño trocito de alambre (uso clips de oficina) para dar sujeción y estabilidad a las nuevas articulaciones. En esta foto se pueden ver en las uniones del cuello la presencia de los trocitos de clips, así como su tamaño.

Seguidamente pasaremos a pegar las extremidades. El proceso será similar al mencionado anteriormente, ya que estas uniones quedan muy fuertes y protegerán a la miniatura frente a los golpes que seguramente sufrirán en el campo de batalla.

En algunos caballos se han limado todos los adornos khandianos de las monturas, mientras que en otros se han dejado parcialmente. Sobre estos moldearemos las pieles de los dunlendinos. Tras repetir el proceso en todos los caballos, obtendremos esta pequeña manada de caballos.

PASO 3: MOLDEADO DE LOS CABALLOS

Una vez pegadas todas las piezas, rellenaremos los huecos con masilla y ayudándonos con la lanceta de modelismo, dejaremos las uniones lo más suaves y lisas que podamos. Seguidamente moldearemos los jirones de pieles en los amarres de las monturas, alternando la posición y el diseño, a algunos las pondremos en todas las correas, a otros sólo en algunas, y a los últimos moldearemos de piel la manta sobre la que se sitúa la montura del jinete. De esta forma y ayudándonos del posterior pintado, variaremos aun más dándoles vistosidad y a la vez homogeneidad a todo el grupo.

PASO 4: FABRICACIÓN DE ARMAS

Para las armas, vamos a fabricar una hachas, a una y dos manos, y alguna lanza. Comencemos con las hachas; para ello utilizaremos unos trocitos de clips para el mango, aunque también nos pueden servir los restos de alguna pica Uruk-hai. Para las hojas utilizamos unos trocitos de plástico rígido, a los que le daremos forma con la lanceta de bisturí y las limas. Después y con un poco de masilla, le daremos la forma definitiva y le moldeamos las empuñaduras para la sujeción del mango.

También vamos a utilizar algunos venablos de la Guardia Real de Rohan para darles algo más de variedad. Moldeamos unas pequeñas sujeciones a modo de amarres algo más rudimentarios y que encajen perfectamente para nuestro dunlendino. Asimismo hay que rellenar con un poco de masilla los orificios que tiene la punta de lanza típica de Rohan. De esta forma, el arma quedará totalmente conjuntada con nuestros guerreros. Haremos un pequeño orificio en la articulación del codo, con el taladro manual, para ayudar a su sujeción del modo explicado anteriormente.

PASO 5: MOLDEADO DE LOS JINETES

El procedimiento a seguir con el moldeado de los jinetes es prácticamente el mismo para cada uno de ellos. Iré alternando las fotos de cada modelo en los sucesivos pasos de forma que no tenga que explicar cada uno de forma individual.

En primer lugar necesitamos obtener todas las piezas necesarias para conformar los jinetes. Para ello utilizaremos el instant-mold. Buscaremos entre las diferentes miniaturas de Guerreros y Salvajes de Dunland las partes y vestimentas que más nos gusten.

Introducimos la masa de instant-mold en agua hirviendo y una vez se haya ablandado lo suficiente, la posicionaremos sobre las superficies elegidas (cotas de malla, capas, armas, cabezas, caras, escudos, etc) y aplicaremos presión con los dedos para que se queden marcados todos los detalles de la miniatura original. Dejamos que se enfríe la masa de instant-mold y procederemos a retirarlo con cuidado de no dañar las miniaturas. Hay que decir que una vez frío, el instant-mold endurece mucho y es fácil ocasionar daños a las miniaturas al retirarlo, sobre todo en aquellas zonas mas débiles y con partes mas pequeñas. Se vemos que esto puede suceder, basta con volver a introducir el instant-mold, junto con la miniatura nuevamente en agua hirviendo para que se desprenda con facilidad. Siempre será mejor repetir el proceso, que dañar alguna miniatura de metal.

Una vez generados todos los moldes, procedemos a generar nuestros nuevos componentes. En primer lugar hay que aplicar polvos de talco sobre los moldes para que no se pegue la masilla y se puedan retirar con facilidad, sin dañar tanto al molde como a la pieza clonada.

Este proceso habrá que repetirlo varias veces hasta conseguir todos los componentes necesarios. De ahí la utilidad del instant-mold, su capacidad de reutilización pasando simplemente por agua hirviendo.

Para empezar a modelar nuestros jinetes, fabricamos con unos clips de oficina un pequeño armazón de metal sobre el que pegaremos y moldearemos el resto de la miniatura. Este “esqueleto” será anclado a su vez al caballo para darle más estabilidad.

En esta miniatura en particular he utilizado un torso de un guerrero orco que tenía ya algo despiezado de alguna conversión anterior. Simplemente haremos unos pequeños orificios con el taladro manual e introduciremos unos trocitos de clips sobre los que colocaremos el resto de extremidades y cabeza.

En estas, se ha utilizado como base el tronco y otros elementos de los jinetes de Khand originales, sobre los cuales se ha ido pegando las cotas de malla, capas, cabezas y se han moldeado los pelajes para rellenar todos los huecos e imperfecciones.

A partir de aquí, todo es ir pegando partes clonadas conformando los torsos y enmasillando en las imperfecciones, colocar los brazos, las cabezas, moldear el pelo y las pieles para, nuevamente, cubrir las imperfecciones y esperar a que nos guste el resultado, si no es así, volveremos a moldear antes de que se endurezca la masilla. Varias fotos de este interminable proceso...

Una vez concluidas las conversiones de los jinetes, podemos tener algo parecido a esto, nuestras cuatro compañías de jinetes de Dunland.

PASO 6: COMPAÑÍA DE MANDO: CAUDILLO Y ESTANDARTE

Finalizados los jinetes rasos, nos centraremos un poco más detenidamente en el grupo de mando, el caudillo y el portaestandarte.

Para el Caudillo, utilizaremos su figura a pie para conseguir los moldes, de esta forma tendremos la misma figura para representar la miniatura tanto a pie como a caballo. El proceso es similar al descrito con anterioridad, pegar las partes clonadas sobre un eje central y posteriormente añadir brazos, cabeza y demás complementos. Al ser un caudillo, le colocaremos una cota de malla larga, al igual que su miniatura a pie, y le añadiremos una espada en el cinto y un escudo a la espalda, de esta manera, destacará más sobre sus jinetes rasos.

Clonaremos el escudo a partir de un escudo de un guerrero dunlendino, como son un poco mas grandes, lo recortaremos un poco por los bordes y lo agrietaremos un poco con el bisturí, que se vea que ha sido utilizado muchas veces en batalla. Lo pegamos sobre la capa, que a su vez, será pegada sobre la espalda del caudillo.

Una vez pegado todo, rellenaremos con masilla y moldearemos las pieles de la parte superior de la capa y la parte posterior del casco. Ocultando de esta manera, entre todos estos elementos, las imperfecciones de todo el proceso.

Para finalizar, moldearemos con un poco de masilla una buena manta de pieles, que cubra todos los restos de haber cortado la miniatura y que dará un mejor aspecto a nuestro jefe. Para finalizar, moldeamos las riendas del caballo para que lleguen hasta la mano del jinete, dándole una pose muy natural.

Con el portaestandarte hemos reutilizado la miniatura de un incursor haradrim con arco, al que hemos cortado la cabeza y retirado su arma. En la mano del arco, taladramos un orificio para introducir el mástil del estandarte, nuevamente con un clip de metal.

Para generar la tela del estandarte utilizaremos una capa de un guerrero de Dunland como molde y el instant-mold. Pero esta vez, y para conseguir el doble ondulado de la tela, es decir, que tenga relieve por las dos caras, una vez aplicada la masilla sobre el molde, colocamos la miniatura original sobre la masilla y realizamos presión antes de que la masilla esté endurecida del todo. Es fundamental aplicar un poco de polvos de talco sobre la miniatura antes de ejercer la presión, para evitar que al retirarla, desprendamos la masilla del molde y estropeemos el trabajo.

Por último, clonamos la calavera de caballo, que tiene la miniatura del estandarte a pie original de los guerreros de Dunland y lo pegamos sobre el estandarte. Añadimos un poco de masilla y moldeamos unas cuerdas de sujeción quedando un poco más real. ¿A que ya no parece una capa?

Para darle los últimos detalles, añadimos un poco más de masilla y moldeamos unos jirones de piel unos cuernos, que colocaremos a cada uno de los lados del travesaño del estandarte. Con las pieles, cubrimos unos desperfectos que teníamos debido al molde y con los cuernos y junto con la calavera, le damos un aspecto más aterrador. Que lo último que vean esos cabeza de paja antes de morir les cause pánico.

PASO 7: BASE DE LA MINIATURA

Utilizaremos arena de modelismo, piedrecitas pequeñas y trocitos de corcho para simular rocas algo más grandes.

Comenzamos pegando con pegamento rápido los trozos de corcho de forma aleatoria, uno o dos trocitos por peana, que simularán las rocas de mayor tamaño. Una vez seco, se aplicará cola por toda la peana, intentando no cubrir las rocas que hemos pegado previamente pero intentando cubrir todos los huecos que pudieran existir, de esta manera al aplicar la arena, parecerá que esa gran roca lleva ahí toda una vida.

Una vez cubierto todo, se vierte sobre toda la base una mezcla de piedrecitas y trocitos de corcho de pequeño tamaño, simularán rocas y piedras sueltas que se encuentran por el campo de batalla.

Para finalizar se vierte sobre toda la peana arena fina, dejando que la arena se introduzca bien por todos los oquedades, dejamos que se seque bien, y tendríamos que tener un resultado similar a este.

Pues bueno, esto es todo, ya tenemos a nuestros jinetes listos para la fase de pintura. Para no alargar mucho esta guía, lo dejaremos aquí, y cuando acabe de pintar las miniaturas tomaré fotos del proceso y volveré con la segunda parte.

Como siempre, espero no haberos aburrido mucho -ya que se ha alargado un poco el artículo-, y que os pueda dar alguna idea o ser de utilidad para vuestras conversiones.

Saludos y hasta pronto con la segunda parte.