



Tlaxcaltecas, los principales aliados de Cortés

Cómo pintar guerreros tlaxcaltecas

Paso a paso de cómo pintar un plebeyo y un noble de Tlaxcala

Preparación

Primero eliminaremos las posibles rebabas y desperfectos con unas limas y un cúter, prestando especial atención a la línea de molde, tras lo cual fijaremos las figuras sobre un soporte que nos facilite su pintado (ej. Tira de madera, tapas de los botes de pintura, etc.). En el caso de las figuras que ilustran el tutorial el brazo que sujeta el escudo es una pieza individual, la cual seguiremos trabajando de forma separada ya que si la pegamos a la figura nos será imposible pintar una buena parte de ésta. A continuación aplicaremos la imprimación, que en mi caso será de color negro. En el caso

de la infantería, a esta escala, prefiero utilizar el negro frente al blanco o el gris, ya que a la hora de perfilar la figura nos será de gran ayuda. Usar un marrón, verde u otro color ni me lo planteo, pues no tendría mucho sentido dadas las escasas superficies que tenemos que pintar –los vehículos son otra tema–. Una vez seca la imprimación, podremos empezar a trabajar la figura.

Colores básicos

En lugar de trabajar cada elemento de la figura de forma individual, y no empezar uno hasta acabar el anterior, iremos trabajando todos de forma continua. Es decir, aplica-

remos en primer lugar los colores base de todos los elementos y después los iremos trabajando, pero ya sobre en color establecido. El objetivo es doble: por un lado ayuda a tener claro desde el principio que partes conforman la figura, y además, acelera el proceso de pintado ya que tendremos la pintura seca y lista para iluminar o sombrear. En el caso del plebeyo, porta una armadura de medio cuerpo llamada *ichcahuipilli* y de aspecto acolchado y color crudo. Para pintarla utilizaremos el *Blanco Mate* (951, Vallejo), que aplicaremos un poco diluido para facilitar su diseminación y evitar grumos. Pero puesto que hemos

Colores básicos



Luces y sombras



Pintamos la carne



STRATEGIKON

Guerras de la antigüedad en 15mm

TOZGOYOTL

Coyote de plumas amarillas de loro



Piel

Carne marrón (066, Game Color)
Piel de enano (041, Game Color)



Tlahuiztli

Amarillo desierto (977, Vallejo)
Tinta marrón (092, Vallejo)
Tausept ochre (Cit. foundation)



Taparrabos y plumas

Verde refractario (890, Vallejo)
Rojo mate (957, Vallejo)



Macuahuitl (macana)

Marrón mate (984, Vallejo)
Gris negro (862, Vallejo)

TLAMANI

Plebeyo



Piel

Carne marrón (066, Game Color)
Piel de enano (041, Game Color)



Ichcahuipilli

Rojo mate (957, Vallejo)
Azul americano (903, Vallejo)
Blanco mate (951, Vallejo)



Plumas, sandalias...

Verde refractario (890, Vallejo)
Rojo mate (957, Vallejo)



Macuahuitl y tepoztopilli

Marrón mate (984, Vallejo)
Gris negro (862, Vallejo)



STRATEGIKON

Guerras de la antigüedad en 15mm

Capa base del escudo



Colores básicos del escudo



Iluminamos y detallamos



partido del negro como base, deberemos aplicar al menos un par de capas. La idea es recrear el acolchado mediante una tinta, puesto la alternativa, el pincel seco, no es en absoluto recomendable: aunque rápido, el resultado final será muy sucio y restará en calidad, puesto que la armadura está formada por formas geométricas (rombos). Después pintaremos con *Marrón Mate* (984, Vallejo) todas las partes que irán de carne y de rojo, pues ambos colores compartirán esta base. Además, con blanco y *Verde Refractario* (890, Vallejo) pintaremos las plumas; y con *Azul Americano* (903, Vallejo), la banda que llevan en la cabeza (gracias a la cual los castellanos les diferenciaban de sus enemigos mexicanos).

En el caso del noble recrearemos un *guerrero coyote* de plumas ama-

rillas de loro (*Tozcoyotl*) y por ello pintaremos la armadura de cuerpo entero o *tlahuiztli* con *Tausept Ochre* (Citadel Foundation). A diferencia del caso anterior, esta armadura no tiene formas geométricas o definidas, por lo que usaremos el pincel seco. Y puesto que la mayor parte de la figura consiste en esta prenda, la terminaremos antes de continuar con el resto (si aplicamos el pincel seco después de haber dado todos los colores, nos tocará repararlos con total seguridad). Primero aplicaremos una tinta con *Lavado Sombra* (203, Vallejo WASH) mezclada con un poco *marrón mate* para darle más cuerpo. Una vez seco, aplicaremos un pincel seco con *Arena Iraquí* (819, Vallejo) y volveremos a aplicar la tinta, esta vez, sin mezclar. Una vez seca, aplicaremos un nuevo pincel seco con *Arena Iraquí*, esta vez con mayor cuidado para

solo destacar los relieves, y terminaremos aplicando una última luz mezclando la *Arena Iraquí* con *Hueso* (918, Vallejo) a partes iguales. El objetivo es conseguir un aspecto definido, donde cada relieve este perfectamente delimitado. No obstante, a decir, verdad, yo tuve que repetir el proceso debido a que en la primera ocasión me excedí con el pincel seco. Lo ideal es alcanzar el punto ideal en el primer intento. A continuación, como hiciéramos con el plebeyo, pintaremos con *Marrón Mate* todas las áreas de piel, el taparabos y los detalles faciales de la armadura; y con Verde Refractario, las plumas.

A continuación empezaremos a trabajar cada uno de estos colores. Es recomendable, da igual en que momento sea, pintar lo blanco antes de lo rojo, y así evitar que nuestro

Capa base en negro



Colores básicos



Primera iluminación



STRATEGIKON

Guerras de la antigüedad en 15mm

Lavado e iluminación



Primeros detalles



Carne y otros detalles



pincel con trazas de rojo origine color rosado. Un truco, si nos ocurre esto, es coger pintura azul con el pincel y volver a lavarlo. Empezando con el blanco, en el caso del plebeyo aplicaremos un lavado con *Azul Americano* sobre la armadura acolchada y sobre las plumas. Lo ideal es que esta tinta que hagamos tenga la consistencia de la leche, y que al aplicarla se reparta casi en exclusiva por los recovecos. Después iremos repasando con blanco y un pincel fino cada rombo, dándole la forma adecuada. Incluso podemos llegar a perfilar las líneas con *Azul Americano*. En las plumas aplicaremos un pincel seco. En el caso de la banda de la cabeza, la pintaremos con rojo y blanco de forma alternada. Puesto que estamos trabajando el blanco, primero pintaremos las correspondientes regiones mezclando *Azul Americano* con

blanco a partes iguales y después iremos aplicando sucesivas luces hasta alcanzar el blanco puro. A continuación con *Marrón Mate* pintaremos el resto de la banda y los refuerzos de cuero de la armadura acolchada, que irán de rojo. Para pintar el rojo, en todos los casos, empezaremos con una mezcla a partes iguales de *Rojo Mate* (957, Vallejo) y *Marrón Mate* a partes iguales para resaltar la región en cuestión y después usaremos directamente el *Rojo Mate* a modo de última luz (la idea es recrear un sutil degradado). Para las

plumas aplicaremos un pincel seco directamente con el *Rojo Mate*. En cuanto al verde, iremos añadiendo luces mezclando este color con *Amarillo Desierto* (977, Vallejo) has-



STRATEGIKON

Guerras de la antigüedad en 15mm

ta alcanzar una proporción 1:2. Y de nuevo, en las plumas aplicaremos un pincel seco. Para pintar la madera de las armas (macanas y lanzas o *macahuitly* y *tepoztopilli*) y la cestería del escudo o chimalli utilizaremos *Marrón Mate*, que iluminaremos mezclándolo con *Marrón Naranja* (981, Vallejo) hasta alcanzar una proporción 1:3. Paralelamente iremos pintando las plumas de los escudos, si las tienen, cuando

vayamos usando los distintos colores. Las combinaciones pueden ser muchas.

Por ejemplo, en el caso del plebeyo las he pintado de amarillo y rojo siguiendo las mismas directrices

ya vistas. En cualquier caso, la variedad de colores del valle de México es muy grande, y prácticamente cualquier combinación es viable en cualquiera de sus prendas: azul, rojo, verde, amarillo, negro, blanco, etc. Estas dos figuras tan solo son dos ejemplos. Cuando pintéis un ejército procurar incluir la mayor variedad posible, ya que la uniformidad apenas existía.

Tras pintar todos los colores básicos, solo nos faltaría por pintar la carne y algún detalle. Pero antes de seguir aplicaremos un perfilado para definir cada uno de los elementos de la figura. Para hacerlo utilizaremos el color negro diluido 1:2 (más denso que una tinta) y con pincel fino iremos delimitando cada elemento mediante el trazo de una delgada línea. No obstante, no hace falta aplicarlo por absolutamente toda la figura. Por ejemplo, podemos prescindir de él en el caso de la

banda o de los refuerzos de cuero del peto acolchado, ya que el contraste es lo suficientemente grande. Por otro lado, personalmente aprovecho este perfilado para pintar las zonas de negro de la figura, que en este caso serán los filos de obsidiana de las armas y el pelo, zonas que después ilumino con *Gris Negro* (862, Vallejo).

Carne

Finalmente, pintaremos la piel. Para recrear el bronceado de los mesoamericanos partiremos de un color más oscuro de lo normal, el *C a r n e Marrón* (066, Vallejo Game Color), con el que pintaremos todas las áreas

de piel, respetando el Marrón Mate en las zonas de mayor sombra o perfilado, como los detalles faciales y de las manos. A continuación empezaremos a aplicar las luces mezclando este color con *Piel de Enano* (041, Vallejo Game Color), en sucesivas capas hasta alcanzar este último color puro. Además, en mi caso he aplicado una subida más mezclando la *Piel de Enano* con un poco de blanco, aplicándola justo en los lugares de mayor relieve. Para acabar la piel, con *Marrón Mate* perfilaremos los huecos entre los dedos de las manos y los pies y resaltaremos las sombras de la cara.

Finalmente pintaremos los últimos detalles. En el caso del noble pintaremos los dientes del coyote con blanco y en ambos casos pintaremos los pendientes con *Azul Mate* (962, Vallejo) y aplicaremos un par de iluminaciones mezclándolo con blanco.

Escudo

Ahora ya podremos pegar el brazo con el escudo, pues la miniatura está acabada y podremos pintarlo con facilidad. Pintaremos un modelo típico de los *tlaxcaltecas* llamado *hihuiteteyo*, consistente en varios círculos blancos sobre un fondo amarillo. En cualquier caso, existía gran cantidad de diseños y lo ideal sería representar la mayoría de ellos en nuestras figuras para obtener una mayor riqueza cromática. Para pintar este modelo empezaremos pintando la base con *Tausept Ochre* y sobre ella pintaremos con una mezcla a partes iguales de *Azul Americano* y blanco mate un contorno y cinco círculos –cuatro de ellos cortados por el contorno-. A continuación iluminaremos ambos colores, el primero mezclando el ocre con blanco y el segundo utilizando directamente blanco mate. Para acabar, perfilaremos el contorno con *Azul Americano*.

