

GRATIS-LEITFADEN

CITADEL COLOUR

Für Miniaturen gemacht



ERKUNDE DIE GESAMTE AUSWAHL AN CITADEL-FARBEN

Das Bemalen von Miniaturen ist ein erfüllendes Hobby. Damit kannst du eine frisch zusammengebaute Sammlung in eine farbenfrohe Streitmacht oder eine Plastikfigur in einen ruhmreichen Helden verwandeln.

In dieser Broschüre erfährst du alles, was du über die Verwendung der Citadel-Farben wissen musst, welche Arten von Farben es gibt und wie du sie auf dein Modell aufträgst. Entfessele das ganze Potenzial deiner Farben und lasse deiner Kreativität freien Lauf!

2 SPRAY

4 BASE

6 SHADE

8 LAYER

10 DRY

12 CONTRAST

14 TECHNICAL

16 BEMALEN DEINES SPACE MARINES

CITADEL COLOUR: THE APP



Hol dir die kostenlose Citadel-Colour-App für mehr Bemaltipps, Techniken und Farbschemata.



Download on the App Store

GET IT ON Google Play

AUSWAHL DEINES PINSELS

Am Ende einer jeden Seite findest du einen Hinweis „Empfohlene Pinsel“. Wenn du nicht sicher bist, mit welchem Pinsel du beginnen sollst, findest du am Ende der Seite des Tutorials, das du gerade verfolgst, einen Hinweis in Pinselform.





TOP-TIPPS FÜR DAS BEMALEN

Die Mitglieder des Teams von Citadel Paint sind unsere internen Farbexperten. Sie haben an der Erstellung dieses Leitfadens mitgewirkt und eine Reihe von Ratschlägen in diesem Magazin für dich zusammengestellt. Diese Farbexperten werden dir mit ihren Kenntnissen dabei helfen, deine künstlerischen Fähigkeiten weiterzuentwickeln.

Folge ihren Ratschlägen, um das Farbsystem von Citadel Schritt für Schritt besser zu beherrschen. Diese Tipps und Tricks findest du in Textkästen wie diesem überall im Heft.

WÄHLE DEIN STARTERSET

Beginne das Malen mit einem dieser Sets. Egal, ob du eher Fantasy oder Science Fiction bevorzugst, haben wir ein Set für dich. Wähle zwischen Age of Sigmar und Warhammer 40.000 und beginne mit dreizehn strahlenden Farben. Jedes Set enthält auch einen Pinsel, einen Seitenschneider und einen Gussgratentferner. Du hast damit alles, was du brauchst, um deine Modelle zusammenzubauen.



SPRAY

Grundieren ist der erste Schritt beim Bemalen deiner Modelle. So bleibt die Farbe besser am Modell haften und lässt sich nicht so leicht abreiben. Die Palette von Citadel-Spray-Farben für die Grundierung bietet zahlreiche Töne und wir empfehlen, dass du eine Farbe wählst, die zu den Hauptfarben deiner Armee passt.

Wenn du hauptsächlich **Contrast**-Farben verwendest, solltest du auch eine Contrast-Grundierung verwenden. Diese Citadel-Spray-Farben besitzen eine spezielle Formel, um das volle Potenzial der Contrast-Farben auszuschöpfen. Sie decken besser ab und lassen die Farben leuchtender und reiner wirken. Wraithbone eignet sich am besten für wärmere Farbtöne, Grey Seer für kühle Töne und White Scar eignet sich für strahlende Farben. Auf Seite **12** erfährst du mehr über die Contrast-Reihe.



Lies stets die Anweisungen auf unseren Spraydosen, bevor du beginnst.

Wenn du zu jung bist, um Citadel-Sprays zu verwenden, bitte einen Erwachsenen, deine Modelle für dich zu besprühen. Du kannst sie aber auch mit Base-Farben und einem großen Base-Pinsel von Hand grundieren.



Aethermatic Blue über White Scar, Wraithbone und Grey Seer. Dieselbe Farbe sieht auf den jeweiligen Untergründen anders aus. Es ist daher wichtig, die passende Farbe auszuwählen.

ANLEITUNG: AUFBRINGEN EINER GRUNDIERUNG



SCHRITT EINS

Bevor du sprühst, schüttele die Spraydose gründlich mehrere Minuten lang, um eine gleichmäßige Schicht zu erhalten. Verwende die Spray-Farbe nur in gut belüfteten Räumen.



SCHRITT ZWEI

Besprühe deine Modelle in raschen Stößen aus kurzer Entfernung. So sorgst du dafür, dass du nicht zu viel Farbe verwendest, wodurch kleine Details verdeckt werden könnten. Sprühe in kurzen, schnellen Stößen um alle Modelle herum.



Während du deine Modelle besprühst, solltest du sie an etwas befestigen, das es dir ermöglicht, sie während des Besprühens zu drehen, z. B. an einer Holzleiste, einer Kiste oder dem **Citadel-Colour-Sprühstab**.

BASE

Die Base-Farbe dient als Grundlage für dein Farbschema. Base-Farben werden verwendet, um festzulegen, wo deine Farben hinkommen, bevor du sie mithilfe von dünnen Schichten und Schattierungen erstellst.

Dir stehen vier verschiedene Base-Pinselgrößen zur Verfügung. Damit kannst du kleine Details ausarbeiten und große Bereiche rasch und effizient bemalen. Die Grundfarbe kann etwas Zeit erfordern, da du die größten Bereiche deines Modells damit bedeckst. Verwende daher einen größeren Pinsel dafür, beispielsweise **M** oder **L BASE**.

Es ist wichtig, dass du vor der Verwendung deine Farben ordentlich schüttelst, damit die Pigmente sich ausreichend verbinden. Dies verhindert, dass deine Farbe klumpig oder zu wässrig wird, und ermöglicht ein gleichmäßiges Auftragen.

Es ist wichtig, dass du die Base-Farben schrittweise aufträgst. Du kannst jederzeit mehr Farbe hinzufügen, aber du kannst sie nicht entfernen! Anstatt die Farbe direkt aus dem Töpfchen aufzutragen, solltest du hierfür eine Palette verwenden und sie mit ein paar Tropfen Wasser verdünnen. So wird sie geschmeidiger und lässt sich kontrollierter anwenden. Es kann sein, dass du mehrere Anstriche benötigst, bis die Farbe so wirkt, wie du es dir vorstellst, aber das ist es wert, denn du erhältst dafür ein ordentliches und sauberes Finish. Wenn die Farbe auf deiner Palette beginnt, auszutrocknen, kannst du stets ein wenig Wasser hinzufügen, um sie aufzufrischen.



Als Palette kann alles dienen: eine Küchenfliese, der Deckel einer Plastikbox oder eine Einmal-Palette aus Kunststoff, wie vom **Citadel-Palettenbogen**.

ANLEITUNG: DIE GRUNDFARBSCHICHT



SCHRITT EINS

Verdünne die gewünschte Farbe auf einer Palette mit ein paar Tropfen Wasser oder **Lahmian Medium**. Drehe deinen Pinsel in der Farbe, sodass du eine dünne Spitze erhältst.



Lahmian Medium ist eine farblose Farbe, die deine anderen Farben verdünnt, ohne ihre Textur zu verändern.



SCHRITT ZWEI

Bemale die größten Bereiche deines Modells, wie beispielsweise Rüstung, Stoffe oder Fell. Wir empfehlen dir hierfür die Verwendung eines **M-** oder **L-BASE**-Pinsels.



SCHRITT DREI

Verwende einen **S-BASE**-Pinsel, um Base-Farbe auf die anderen Details des Modells aufzutragen. Hierzu gehören Gesicht, Haare, Waffen, Ledergürtel und ähnliche Einzelheiten.

S BASE, M BASE, L BASE, XL BASE

SHADE

Die Citadel-Shade-Farbe hebt die Vertiefungen eines Modells hervor, z. B. Falten im Stoff, Risse in der Rüstung und Gesichtszüge. Dank ihrer flüssigen Zusammensetzung fließt sie nahtlos in die Vertiefungen deines Modells.

Shade-Farben sind einfach in der Anwendung und verleihen den Miniaturen durch Schatten und Tiefen im Handumdrehen einen atemberaubenden 3D-Effekt. Die Verwendung einer Shade-Farbe ist sehr einfach. Schnapp dir hierfür einen Shade-Pinsel und nimm die gewünschte Farbe direkt aus dem Töpfchen. Du musst sie nicht einmal verdünnen.

Shade-Farben können direkt auf das Modell aufgetragen werden. Natürlich kannst du auch eine Palette verwenden, wenn du mehr Sorgfalt für kleinere Bereiche aufbringen möchtest. Sie benötigt zum Trocknen etwas mehr Zeit – warte bei der Verwendung von Shade-Farbe eine halbe Stunde, bevor du mit weiteren Farben fortfährst, da sich deine Farben sonst vermischen können.

Sobald die Base-Farbe trocken ist, gibt es drei Möglichkeiten: Beim **Tuschen des Gesamtmodells** benetzt du dein gesamtes Modell mit einem Farbton wie **Agrax Earthshade** oder **Nuln Oil**, um einen schmutzigen oder gedeckten Look zu erzielen. Beim Schattieren von Bereichen (**Bereiche tuschen**) wird jeder Bereich mit einer anderen Farbe benetzt, sodass jede Farbe akzentuiert wird. Die fortgeschrittenste Methode ist das **Tuschen von Vertiefungen**, bei dem du direkt in Vertiefungen malst und die restlichen Farben des Modells unberührt lässt, was einen klaren oder dramatischen Look ergibt.



Bei der Verwendung von Shade-Farbe solltest du genau hinsehen. Da die Farbe dünn ist, kann sie sich an Stellen ansammeln, an denen du sie nicht möchtest; halte einen sauberen Pinsel bereit, um die überschüssige Farbe aufzunehmen und zu entfernen.



ANLEITUNG: SHADE AUFTRAGEN



SCHRITT EINS

Schüttle deine Shade-Farbe vor der Verwendung stets kräftig.



SCHRITT ZWEI

Du kannst die Farbe mit einem **M-SHADE**-Pinsel direkt aus dem Töpfchen entnehmen.



SCHRITT DREI

Trage die Farbe auf deinem Modell auf und lass sie in die Vertiefungen laufen. Verwende einen kleineren Pinsel, beispielsweise einen **M GLAZE**, um kleinere Details oder Vertiefungen auszuarbeiten.

M SHADE, L SHADE, M GLAZE

LAYER

Beim Schichten werden die erhabenen Bereiche deines Modells bemalt, sodass sich die Kanten abheben, als würden sie vom Licht erfasst. Mit diesem Verfahren erhält dein Modell einen besonders realistischen Effekt, was es lebendig wirken lässt.

Sobald du dein Modell grundiert und schattiert hast, gilt es als „**kampfbereit**“ (siehe Seite 16) und kann in der Schlacht eingesetzt werden. Ein Modell jedoch, das mit Layer-Farben ausgearbeitet wurde, gilt als „**paradebereit**“ und ist damit für Ausstellungen geeignet.

Layer-Farben sind etwas dünner als andere Farben, da sie so konzipiert sind, dass sie auf der Grundierung haften und diese leicht durchscheinen lassen. Wenn du Layer-Farben verwendest, solltest du sie in dünnen Schichten auftragen, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Nimm dir Zeit, damit du ein sauberes und gleichmäßiges Ergebnis erhältst.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um hellere Schichten auf deinem Modell zu erreichen. Beim **deckenden Schichten** wird eine große Fläche mit einer helleren Farbe bedeckt, während die Base- und Shade-Farben nur in den Vertiefungen des Modells verbleiben. Dadurch werden die Farben insgesamt heller und kräftiger. Du solltest die Farben dabei dünn und nass verarbeiten, um streifige, fleckige Resultate zu vermeiden.

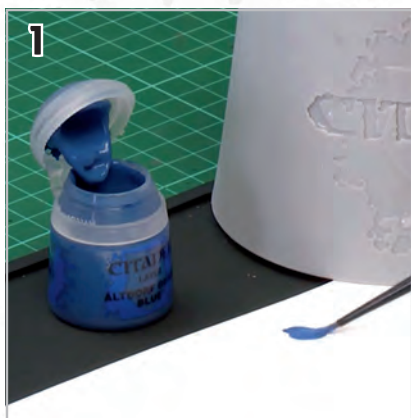
Beim Akzentuieren von Kanten werden nur die hervorstehenden Bereiche eines Modells mit dünnen, scharfen Linien hervorgehoben, die den natürlichen Fall des Sonnenlichts imitieren.



Um klare, dünne Akzente zu setzen, solltest du dafür sorgen, dass der Pinsel schön spitz bleibt. Achte darauf, dass dein Pinsel sauber bleibt und keine Farbe in den unteren Bereich der Pinselhaare gerät.



ANLEITUNG: LAYER-FARBEN AUFTRAGEN

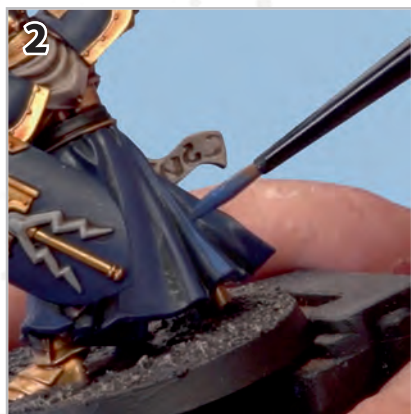


SCHRITT EINS

Verdünne die gewünschte Farbe auf einer Palette mit etwas Wasser oder **Lahmian Medium**. Drehe deinen Pinsel in der Farbe, sodass du eine dünne Spitze erhältst.



Das Auftragen von Farben auf ein Modell sollte in mehreren dünnen Schichten erfolgen, ähnlich wie bei der Grundfarbschicht.



SCHRITT ZWEI

Verwende einen **M-LAYER**-Pinsel, wenn du Farbe auf großen Flächen aufträgst. Trage mehrere Schichten auf, damit die Farbe nicht streifig oder fleckig trocknet.



SCHRITT DREI

Verwende zum Akzentuieren der Kanten einen **S-LAYER**- oder **ARTIFICER**-Pinsel. Du kannst hellere und strahlendere Farben auf die äußersten Ränder der erhabenen Bereiche auftragen, um den Lichteinfall auf das Modell zu imitieren.

S LAYER, M LAYER, S ARTIFICER

DRY

Dry-Farbe wird für das Trockenbürsten verwendet, eine Methode, mit der du alle erhabenen Bereiche eines Modells in einem Zug hervorheben kannst. Dies funktioniert besonders gut auf rauen und strukturierten Oberflächen.

Trockenbürsten eignet sich fantastisch für große Flächen wie Fell, Monster und Rüstungen. Trage hierzu die Farbe mit einem größeren Pinsel und einer schnellen Streichbewegung auf das Modell auf, sodass die erhabenen und strukturierten Bereiche die Farbe aufnehmen.

Benetze deinen Pinsel mit etwas Dry-Farbe und wische das meiste davon auf einem Papiertuch ab, bis nur noch ganz wenig davon auf den Borsten übrig ist. Streiche mit dem Pinsel sanft, aber zügig über die erhabenen Stellen des Modells, sodass etwas von der Farbe auf dessen Oberfläche verbleibt.

Da der Effekt des Trockenbürstens sofort eintritt, kannst du sehen, wie hell die Kanten werden. Verstärke den Effekt nach Belieben. Wenn dir die Farbe ausgeht, kannst du den Pinsel erneut mit Farbe benetzen, überschüssige Farbe abwischen und erneut etwas Farbe auftragen.

Auf diese Weise kannst du Akzente besonders rasch und einfach setzen. Die Methode erfordert weder besondere Präzision noch zeitaufwändige Feinmalerei und bringt damit schnell zufriedenstellende Ergebnisse. Sie eignet sich hervorragend für einfarbige Bereiche, wie Rüstungen oder sehr strukturierte Bereiche wie Felsen, Fell oder Knochen.

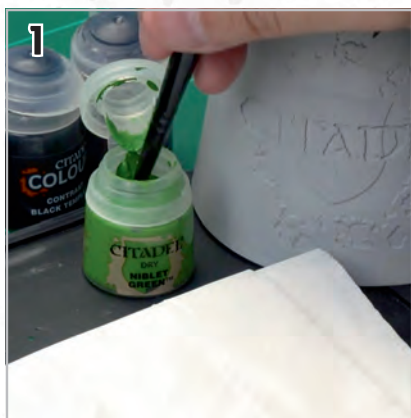


Bei Dry-Farbe handelt es sich um eine sehr dicke Farbe, die wirken kann, als sei sie eingetrocknet – das ist normal!



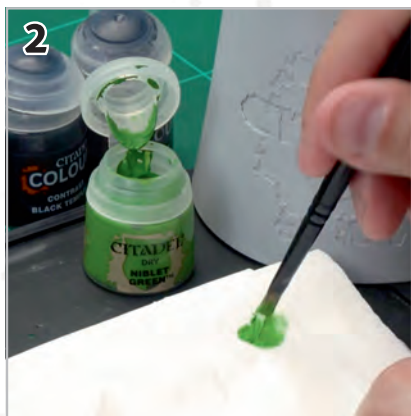
Verwende beim Trockenbürsten lieber weniger als mehr Farbe. Die Verwendung von zu viel Farbe kann Schlieren verursachen. Verwende ein altes Modell oder eine strukturierte Oberfläche, um zu testen, wie viel Farbe auf deinem Pinsel ist.

ANLEITUNG: DRY-FARBEN AUFTRAGEN



SCHRITT EINS

Benetze den Pinsel mit ein wenig Farbe. Verwende einen **DRY**-Pinsel, dessen Größe zum zu bearbeitenden Bereich passt.



SCHRITT ZWEI

Wische den größten Teil der Farbe mit einem Papiertuch ab, sodass nur noch ein Minimum an Farbe in den Pinselhaaren zurückbleibt.



SCHRITT DREI

Streiche mit raschen, ausladenden Strichen vorsichtig über die erhabenen Bereiche des Modells. Wiederhole diesen Vorgang mehrmals, bis du das gewünschte Ergebnis erhältst.

S DRY, M DRY, L DRY

CONTRAST

Mit Contrast-Farben kannst du dein Modell gleichzeitig grundieren sowie mit Schattierungen und Akzenten versehen. Damit lässt sich das Modell mit Farbe bemalen, die in Vertiefungen sickert und auf erhabenen Details dünn zurückbleibt.

Contrast-Farben eignen sich hervorragend für das Bemalen von kampfbereiten Modellen (siehe Seite **16**). Später kannst du dein Modell mit weiteren Akzenten versehen, wenn du es paradebereit machen möchtest. Sie eignen sich ausgezeichnet, um Armeen schnell zu bemalen, sodass sie auf dem Schlachtfeld aber dennoch atemberaubend detailliert wirken.

Wenn du hauptsächlich mit Contrast-Farben arbeitest, empfehlen wir dir, mit Grey Seer, Wraithbone oder White Scar (siehe Seite **2**) zu grundieren, um ein optimales Ergebnis zu erzielen. Contrast-Farben lassen sich auch über anderen Grundierungen verwenden, jene Farben wurden jedoch so formuliert, dass sie das Potenzial der Farbe am besten zur Geltung bringen. Eine ist warm, eine ist kühl, eine ist rein weiß und hell – wähle die, die am besten zu deinem Farbschema passt.

Du kannst mit Contrast-Farbe auch lasieren. In diesem Fall trägst du eine dünne Farbschicht auf eine bestehende Farbe auf, um sie zu verändern. Mische deine Farbe auf der Palette mit Contrast Medium, um sie zu verdünnen, und trage sie in mehreren Schichten auf, bis das gewünschte Ergebnis erreicht ist. Du kannst damit experimentieren, indem du verschiedene Farben verwendest und herausfindest, wie du sie verändern kannst.



Die Verwendung von Contrast-Farbe ähnelt sehr der von Shade-Farben, deshalb solltest du nicht zu viel auf einmal auftragen. Eine einzige Schicht mit Contrast-Farbe eignet sich hervorragend für strukturierte und detaillierte Bereiche. Auf großen, ebenen Flächen solltest du mehrere dünne Schichten auftragen.

ANLEITUNG: CONTRAST-FARBEN AUFTRAGEN



SCHRITT EINS

Grundiere deine Modelle mit einer **Contrast-Spray-Farbe**.



SCHRITT ZWEI

Schüttele deine Contrast-Farbe vor der Verwendung stets kräftig.



SCHRITT DREI

Achte darauf, dass du nicht zu viel Farbe auf einmal verwendest. Lasse die Farbe **vollständig trocknen**, bevor du neue Bereiche bemalst, damit sich die Farben nicht vermischen.

M SHADE, M GLAZE

TECHNICAL

Technical-Farben bieten die Möglichkeit, eine Vielzahl von Spezialeffekten nachzustellen, wie Blut, Schleim, Rost und sogar die rissige Erde von Schlachtfeldern. Die Technical-Farben sind alle unterschiedlich. Manche können einfach wie Farbe mit einem Pinsel aufgetragen werden, um Effekte wie Blutspritzer zu erzeugen.

Texturierte Technical-Farben werden speziell für die Gestaltung verschiedener Schlachtfelder verwendet. Sie sind beim Auftragen klebrig und nass, trocknen dann aber und wirken wie Erde. Du kannst zwischen Sand, grauem Gestein, Schlamm und sogar verbrannter Erde oder rissigem roten Marsboden wählen.



Wenn du Farben für Risseffekte, wie Agrellan Earth verwendest, kannst du mit großen Farbmengen einen besseren Effekt erzielen.

Diese werden mit einem Citadel-Texture-Werkzeug aufgetragen, dessen eine Seite du verwenden kannst, um strukturierte Technical-Farbe aufzunehmen, und mit dessen anderem Ende sich die Masse an die gewünschte Stelle des Base bewegen lässt.

Du kannst die texturierte Technical-Farbe nach dem Trocknen auch mit Shade-Farbe tuschen oder trockenbürsten, um sie noch realistischer wirken zu lassen. Du solltest jedoch warten, bis sie vollständig getrocknet ist. Einige Technical-Farben sollten sogar über Nacht trocknen. Wenn du dir unsicher bist, stehen dir die Mitarbeiter im Laden jederzeit zur Seite.

Wenn du mehr über das Auftragen von Technical-Farben erfahren möchtest, findest du ausführliche Anleitungen auf der Citadel-Colour-Website. Da jede einzelne Technical-Farbe anders ist, ist es schlechthin unmöglich, sie hier alle aufzuführen!



STIRLAND MUD

Eine matschige Farbe für nasse, schlammige Schlachtfelder.



VALHALLAN BLIZZARD

Diese Farbe trocknet zu einem realistischen Schneeeffekt für den Winterlook.



BLOOD FOR THE BLOOD GOD

Spritze dies auf Waffen, Modelle und Bases, um realistische Bluteffekte zu erzeugen.



TYPHUS CORROSION

Mit dieser Farbe erweckst du den Eindruck von rostenden Waffen oder Rüstungen.



ARDCOAT

Für Glas, durchsichtige Oberflächen oder Wasser erzeugt dies ein Hochglanzfinish.



NIHILAKH OXIDE

Auf Kupfer und Bronze erzielst du hiermit einen oxidierten, gealterten Metalleffekt.

BEMALE DEINEN ERSTEN SPACE MARINE

Kampfbereite Modelle sind spielbereit.

Bei ihnen sind die Hauptbereiche bemalt und schattiert, das Base mit Texturfarbe gefärbt. Bei der Vorbereitung deiner Armee auf den Kampf geht es darum, sie möglichst flott kampfbereit zu machen und gleichzeitig eine Sammlung zu erschaffen, auf die du stolz sein kannst.



KAMPFBEREIT

1



Bemale die ganze Miniatur mit einer Grundfarbschicht aus **Macragge Blue**.

2



Bemale die Boltpistole, das Kettenschwert, Gürtel, Taschen und die untere Rüstungsschicht mit **Abaddon Black**.

3



Bemale die Schulterpanzerränder und den Brustadler mit **Balthasar Gold** und das Ordenssymbol mit **Corax White**.

4



Verteile **Astrogranite** auf dem Base. Schattiere die gesamte Miniatur nach dem Trocknen mit **Agrax Earthshade**.



Wenn dies dein erstes Modell ist, denke daran, dass du nicht zu genau sein musst – du kannst später immer noch Verbesserungen vornehmen.

Lass dich auf der Citadel-Colour-Website von weiteren Farbkombinationen inspirieren.



Paradebereit bezeichnet einen Malstandard, der für die Ausstellung von Modellen geeignet ist. Sie müssen über mehr Details verfügen als kampfbereite Modelle und mit Layer- und/oder Dry-Farben vollständig bemalt werden. Auch die Bases der Modelle sollten bemalt und verziert sein.

PARADEBEREIT

1



Hebe die Kanten der Rüstung mit **Calgar Blue** hervor.

2



Hebe die Kanten der schwarzen Bereiche mit **Dark Reaper** hervor.

3



Hebe die Kanten der goldenen Bereiche mit **Gehenna's Gold** hervor.

4



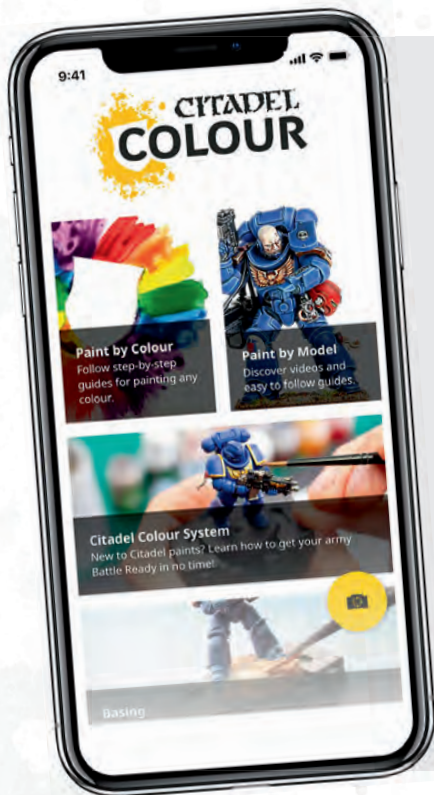
Bürste das Base mit **Terminatus Stone** trocken.



CITADEL COLOUR

Mit Hunderten verschiedenen Farbtönen und Farbarten bietet Citadel Colour eine unglaubliche Vielfalt, mit der du alle deine Modelle so bemalen kannst, wie du es möchtest!

Ganz gleich, ob du ein Einsteiger oder Veteran bist, nimm dir dieses Heft und entdecke Anleitungen, Tipps und Tricks zu allen möglichen Bemalstechniken und ein vollständiges Diagramm mit jeder Farbe unseres Sortiments.



CITADEL COLOUR: THE APP

Egal ob du den kleinsten Goblin oder den größten Riesen bemalst, kann dir die Citadel-Colour-App helfen. Mit einer großen Bibliothek von Schritt-für-Schritt-Anleitungen und Tutorialvideos kannst du Informationen zu jedem gewünschten Farbschema finden.

Lade die Citadel-Colour-App heute kostenlos herunter!



CITADELCOLOUR.COM



Games Workshop Limited, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK

04449999827