

CONTENIDOS

Prefacio	5	La Piedra de Durin.	35
Introducción.	6	La Puerta Este de Moria	38
El pueblo de Durin.	8	Refriega en el bosque	41
Pintar un rey enano	9	Pintar a Thráin II.	42
Las minas.	13	El fin de una guerra.	44
El tiempo de los dragones	15	Evaluación de la campaña de Azanulbizar	45
El pueblo en el exilio.	16	Empujados al Bosque Negro.	45
La muerte de Thór	18	Perdido en el Bosque Negro	46
Pintar a Azog	19	El pueblo de Durin en el oeste.	48
Modelar miniaturas.	21	Hacer un portaestandarte enano.	48
La Gran Guerra entre enanos y orcos.	24	El fin del exilio	50
El paso de la muerte.	25	Balin y el retorno a Moria.	50
Pintar un guerrero enano	26	La Tumba de Balin	51
Atrapados.	28	Pintar a Balin, Señor de Moria	52
La caída de Gunbadad	29	El pueblo de Durin durante la Guerra del Anillo .56	
Azanulbizar.	30	Tácticas para los enanos	57
Choque de vanguardias.	34	Tabla de referencia rápida.	60

Escrito por:
Akane, Kangram, Pablo y
Undrin.

Diseño Conceptual:
Pablo

Maquetación:
BOEL, Conde0 y Merry

Diseño Gráfico:
Conde0 y Merry

Diseño de Miniaturas:
Eorlinga

Fotografía:
Conde0

Portada:
Merry

Pintores de Miniaturas:
Conde0, Eorlinga y palojo

Agradecimientos:
KIKE

Ilustraciones y mapas:
BOEL

Escenografía:
BOEL y Elenistar

PRODUCIDO POR LA GUERRA DEL ANILLO

Este suplemento no es oficial ni está aprobado por Games Workshop Limited, New Line Cinema o Tolkien Enterprises. Este documento no es una reproducción total o parcial de ninguno de los suplementos oficiales publicados por Games Workshop Ltd. referentes al Juego de Batallas Estratégicas “El Señor de los Anillos”. Este suplemento es una idea de La Guerra del Anillo concebida sin ánimo de lucro, y no puede ser comercializado, distribuido, ni copiado entera o parcialmente, sin el permiso de sus autores. Cualquier referencia al suplemento debe incluir el enlace a la página de La Guerra del Anillo, indicando que ese es el sitio adecuado para descargarlo.

Todo el material referente a las películas de El Señor de los Anillos es propiedad de New Line Cinema y se ha utilizado sin su permiso explícito. Todo el material referente a la obra de Tolkien es propiedad de Tolkien Enterprises y se ha utilizado sin su permiso explícito. Todo el material referente al Juego de Batallas Estratégicas El Señor de Anillos es propiedad de Games-Workshop y se ha utilizado sin su permiso explícito.

Este suplemento no pretende apropiarse de material con copyright, haciendo un uso libre y sin ánimo de lucro del juego creado por Games-Workshop basados a su vez en los derechos de las películas de New Line y por supuesto en el libro de Tolkien, con el único fin de dotar a los aficionados de este hobby del mejor material posible, colaborando así a la variedad e innovación del juego.



EL PUEBLO DE DURIN

El origen del Pueblo de Durin y de todas las familias de enanos que poblaron alguna vez la Tierra Media se remonta a épocas demasiado lejanas, pues llegaron a Arda antes aún que los Primeros Nacidos.

Aüle, uno de los Valar, deseoso e impaciente por observar cómo la nueva tierra se llenaba de vida, y ansioso especialmente por poder transmitir sus conocimientos y el arte de sus manos, no pudo esperar más y creó en secreto, con la sombra de Melkor sobre la Tierra Media, a los Siete Padres de los Enanos. Sin embargo, su obra no pasó inadvertida a Ilúvatar, quien no deseaba que ninguna otra criatura morase en Arda antes que sus Hijos. Pero, tras juzgar que el acto de Aüle no ocultaba maldad ninguna, les permitió vivir, aunque tendrían que aguardar la llegada de los Primeros Nacidos muchos años más tarde. Por ello, Aüle los ocultó y los dejó dormir, hasta que finalmente el mismo Eru los despertó, y se incorporaron a la vida de Arda que recién comenzaba a tomar forma.

Cada Padre de los Enanos siguió su propio camino y fundaron sus reinos allá donde juzgaban que podrían disponer de todos los materiales que necesitasen para sus ambiciosos trabajos, pues amaban sobre todas las cosas las obras de artesanía. Y fue así como se fundaron las ciudades conocidas como Belegost y Nogrod, en las Montañas Azules, y Khazad-dûm en las Montañas Nubladas, y es de esta última de la cual se narran las mayores historias.

Fue Durin, el Primer Padre de los Enanos, el que llegó al lago conocido en la lengua que dio Aüle a los Enanos como Kheled-zâram, y allí se estableció fundando una gran ciudad en el corazón de las Montañas Nubladas: Khazad-dûm, Moria como se le conoció en los días de oscuridad, el poderoso reino bajo la montaña.

Durin vivió largos años, tanto fue así que por siempre fue recordado como El Inmortal, pero como a todos los mortales su hora le llegó finalmente. Sin embargo, cinco herederos de su linaje se sucedieron a lo largo de los años, cada uno de ellos con el mismo nombre que El Padre. Ciertamente, los enanos mantenían la creencia de que cada nuevo Señor de Moria era la reencarnación del propio Durin.

Khazad-dûm creció sin cesar mientras el mundo cambiaba a su alrededor, y pasaron innumerables años en los que grandes reinos desaparecieron, pero el hogar de los Enanos aumentaba en riquezas y poder. Y así llegó la Tercera Edad y la amenaza del Señor Oscuro Sauron.

Bajo el mando de Durin VI, los barbiluengos continuaban construyendo y excavando sin cesar; más y más profundo, en busca siempre del metal más codiciado por todos, mithril, tesoro como pocos jamás existieron; pero su codicia la pagarían con un alto precio.

Héroes

Durin I el Inmortal (Enano) Valor en puntos: 170

	C	F	D	A	H	V	Poder: 3
Durin I el Inmortal	7/4+	4	9	3	3	7	Voluntad: 2 Destino: 3

El mayor de los Siete Padres y antepasado del posterior Pueblo de Durin, la familia de los Enanos más importante de la Tercera Edad. Dada la longeva y avanzada edad hasta la que vivió se lo llamó Durin I el Inmortal. Su leyenda fue tal, que los Enanos creían que algún día se levantaría de nuevo.

Equipo

Durin I va armado con el Hacha de Durin y va protegido con una resistente armadura de Mithril. Por un coste adicional en puntos puede equiparse con:

Hacha arrojadiza 5 puntos

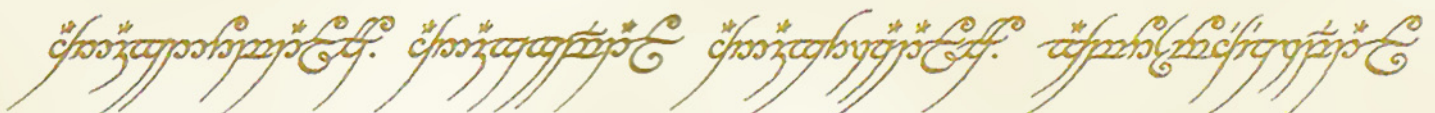
Reglas especiales

El Inmortal: Durin I fue conocido por el Inmortal porque vivió hasta una edad muy avanzada incluso para los Enanos. Para representar este hecho, Durin I podrá utilizar un punto de destino con un resultado de 3+ en vez del 4+ habitual.

El Gran Padre: Durin fue uno de los Siete Padres de los Enanos, el más importante y el primero de su raza que anduvo sobre la Tierra Media. Si Durin supera un chequeo de valor, la

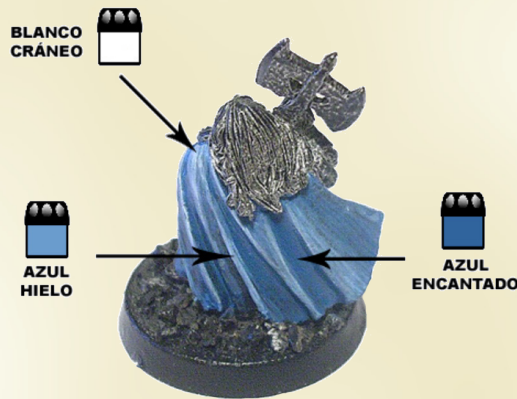
regla resistid tendrá un alcance de 28 cm en vez de los 14 cm habituales.

Hacha de Durin: esta antigua herencia es una letal hacha enana a dos manos, pero es tan ligera que puede voltearse sobre la cabeza hasta que alcanza una velocidad increíble. Todo héroe enano que combata con este hacha añade un +1 en su tirada para herir (como con cualquier otra arma a dos manos), pero no sufre la penalización de -1 a la tirada para ganar el combate. Además, el portador del *Hacha de Durin* puede volver a tirar uno de los dados al determinar quién gana el combate, pero tiene que aceptar el segundo resultado. Si Durin es desplegado, ningún otro héroe podrá portar el *Hacha de Durin*.

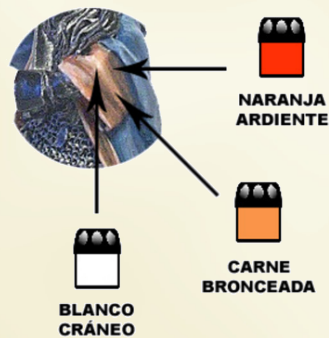


PINTAR UN REY ENANO

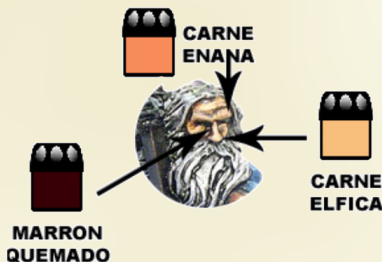
Lo primero que debemos hacer siempre al ponernos a pintar una miniatura es limpiarla bien de rebabas cortándolas o limándolas. Ahora ya tenemos la miniatura lista para ser imprimada, hay diversidad de opiniones sobre qué imprimación es mejor, si la blanca o la negra, en este caso seguiremos la guía imprimando en negro, puede ser recomendable texturizar la peana antes de imprimir, así al imprimir, el spray cubrirá de pintura también la peana y no tendremos que hacerlo después.



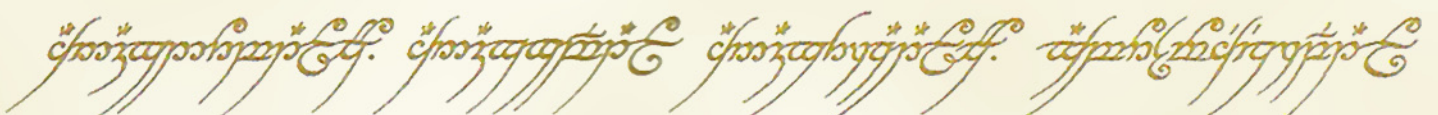
Lo siguiente será pintar la capa de nuestro Rey, en este caso queremos darle un tono azulado que se ha conseguido básicamente a partir de dos colores, Azul Encantado y Azul Hielo, primero cubrimos toda la capa con Azul Encantado, y la vamos iluminando en sucesivas capas añadiendo cada vez mas Azul Hielo en los pliegues sobresalientes de la capa, hay que tener en cuenta que cuantas mas capas demos intermedias entre el Azul Encantado y el Azul Hielo mejor nos quedara el degradado. Por último, en algunas zonas podemos dar una luz aun mayor añadiendo blanco al Azul Hielo, como en los pliegues del hombro que son los mas sobresalientes.



El siguiente paso será pintar la cara, para esto la primera capa que daremos será de Marrón Quemado, seguido de una capa de Carne Enana para las primeras luces en prácticamente toda la cara menos en las arrugas mas pronunciadas, como los ojos, el borde de la nariz o la unión de la cara con el pelo, y terminamos con las ultimas luces en carne élfica en las zonas mas prominentes de la cara, como la nariz o los pómulos.



Ahora debemos pintar el pelo y la barba, en este caso nos hemos decantado por una solución rápida y sencilla con un acabado bastante bueno. Se ha dado una capa uniforme de blanco a todas las zonas de cabello para después aplicarles un baño de tinta negra diluida, es importante diluir la tinta ya que sino nos quedara la mini bastante oscura y con brillo. Una vez hecho y seco el lavado, con Blanco Cráneo repasaremos las zonas mas prominentes de el pelo.



LAS MINAS

Los enanos dejaron constancia de su trabajo en las minas, las paredes quedaron totalmente roídas en busca de mithril. Acantilados y abismos se extendían por doquier en las oscuras profundidades de la casa del enano.

Con esta escenografía, muy fácil de construir, desplegar y guardar, podrás representar una mina enana donde librar batallas contra los invasores orcos.

ACANTILADOS APILABLES



Corta trozos de una plancha de poliestireno del tamaño que te guste, sabiendo que luego tendrás que apilarlos para crear desniveles.

El poliestireno y un trozo de papel de lija fina es lo que necesitas para trabajar.



Pliega el papel de lija y con el filo ve dando “cortes” sobre todos los cantos del trozo de poliestireno. Juega con la inclinación, la profundidad y la orientación de dichos cortes para dar aspecto de pared excavada.

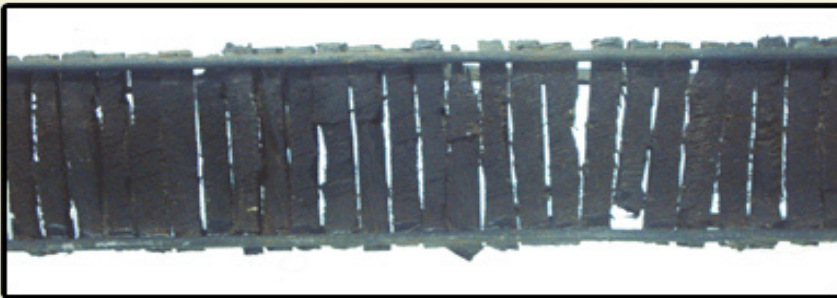


Redondea los cantos y las esquinas, haz alguna que otra grieta por la superficie, texturízalo todo y pinta los acantilados con pincel seco de gris, partiendo de una base negra hasta un gris más claro.

Cuanto más hagas más juego te darán a la hora de apilarlos.

PASARELA

Con tanto abismo de por medio, había que pasar de un sitio a otro de algún modo. Qué mejor que una simple pasarela, muy deteriorada ya por paso de los años.



Necesitarás 2 palillos de 17 cm de largo y muchos trozos de madera de ½ cm de ancho y 4 de largo. Utilizando los dos palillos como guía ve pegando los trozos de madera hasta completar la base de la pasarela. Para darle un aspecto de vieja y deteriorada, corta los trozos cuanto más irregulares y astillados mejor.



Ahora, con otros trozos de madera haz la barandilla de la pasarela.

Para dar más realismo, corta los trozos con las manos, rompiendo la madera, así quedarán irregulares y astillados. No completes la barandilla del todo, pon trozos de forma aleatoria y algunos restos de madera por la superficie.

Handwritten text in a decorative, cursive script, likely a signature or decorative flourish.

Pon cola blanca y arena por algunas zonas de la pasarela, imprímala toda de negro y píntala. La tierra con pincel seco en tonos grises y madera también con pincel seco, la base de marrón quemado, y encima un pincel seco de marrón cuero. Esta es sólo una posibilidad, con las medidas y las ideas que se te ocurran puedes hacerte otros elementos parecidos, incluso unos simples tablones de madera podrían servir para comunicar unos acantilados con otros.

GRUA DE TRABAJO

Un elemento que aportará mucho realismo a tu escenario, tratándose de una mina, no puede faltar una grúa con la que acarrear la piedra de un nivel a otro.



Nuestra grúa necesitará una base de madera. Para hacerla, necesitarás 7 listones de madera de balsa de 8 mm de ancho y 6 cm de largo. Antes de pegarlos, da algunos cortes en los cantos de los tablones para darles un aspecto irregular. También necesitarás pegar la grúa a algún sitio, para ello tendrás que construirte, con la técnica de los acantilados, una roca.



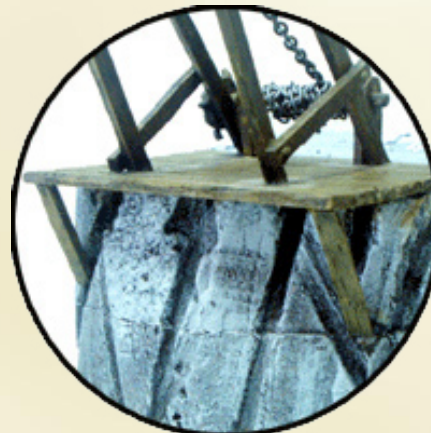
La estructura principal está formada por cuatro listones de madera de balsa, 2 a cada lado a 3 cm de distancia (son los dos que ves en la foto de color rojo y verde). Ambos miden 11 cm de largo y 4 mm de ancho. Para pegarlos de esa forma inclinada tendrás que hacer un corte oblicuo en los extremos. El verde se apoya en la base justo al final y el rojo a 8 mm del comienzo.



La estructura construida en el punto anterior es muy frágil. Para reforzarla corta 2 listones de 4 mm de ancho y 3 cm de largo, pega el primero a 1'5 cm del extremo superior, el otro a 5,5 cm. Ahora corta otro listón del mismo ancho y de 4'8 cm de largo, con un corte oblicuo en los extremos y pégalo cruzado para terminar la "Z" frontal.



Compra una cadena en alguna tienda de modelismo (accesorios para maquetas de barcos) y corta un trozo. Para enrollar uno de los extremos necesitarás una varilla redonda de madera de 3'5 cm de larga, apoyada en 2 soportes también de madera, a los que tendrás que hacerles una hendidura por arriba para que entre el palo. La rueda para hacer girar el invento puedes hacerla con un círculo de madera o cartón y ponerle unos asideros con masilla.



Para terminar de reforzar la estructura, pon dos contrafuertes entre la base y la roca, además de añadir otros dos más en los laterales, cerca del suelo y una varilla redonda arriba del todo donde pegar la cadena. Te recomiendo que, con un poco de masilla, hagas unos remaches en todos los puntos de unión de varias piezas de madera, aportará más realismo.



Cuando compres la cadena, no te olvides de buscar algún cubo pequeño de madera. Vienen con asa y todo y sólo tienes que pintarlo. Haz un aro de alambre para unirlo al extremo de la cadena y rellénalo con piedrecitas. Imprima con negro, pinta la roca igual que los abismos y para la madera, pincel seco de marrón quemado seguido de otro de marrón cuero.





EL TIEMPO DE LOS DRAGONES

El Pueblo de Durin, asentado en su nuevo hogar, Erebor, ahora en el norte de la Tierra Media, comenzó de nuevo a trabajar y a penetrar en las entrañas de la Montaña Solitaria, donde Thráin, hijo de Náin se convirtió en el Rey Bajo la Montaña; y fue allí donde encontró una extraordinaria y valiosa joya, la Piedra del Arca, el Corazón de la Montaña.

Thráin, fue sucedido por su hijo Thorin tras 209 años de mandato. Sin embargo, Thorin encabezó un nuevo traslado de su pueblo hacia más al norte, en busca de los supervivientes del desastre de Moria, ya que se decía que estos se habían instalado en el interior de las Montañas Grises.

Estas eran toda una delicia para los enanos, pues era una zona muy rica en todo tipo de metales y piedras preciosas, y apenas se había comenzado a explorar. Thorin, poseedor de uno de los Siete Anillos de Poder, fue aceptado como rey, y así el Pueblo de Durin volvió a prosperar gracias a los laboriosos trabajos que emprendieron.

Pasaron los años y Thorin fue relevado por su hijo Gróin, éste por Oin y posteriormente gobernó Náin II. Para esos años el oro y poder de los enanos ya poseía una notoria fama, pero poco duraría esta época de prosperidad; un nuevo mal pronto volvería a causar el terror entre los Hijos de Durin.

Fue durante el reinado de Dáin, hijo de Náin II, cuando una horda de dragones llegaron volando del frío Norte ensombreciendo las regiones de la Tierra Media.

Estas grandes criaturas eran codiciosas y no dudaron en luchar y acabar con un gran número de enanos, que vieron cómo de nuevo eran despojados de su hogar, y de todas las riquezas que habían acumulado a través de años de constante trabajo.

En el año 2590 Thrór, uno de los hijos de Dáin y heredero de éste, marchó de nuevo junto con el hermano de su padre, Borin, a Erebor, mientras que su hermano Gróin lideró otra marcha hacia las Colinas de Hierro.

Thrór instaló la Piedra del Arca en el interior de la Montaña Solitaria y de nuevo su pueblo se dispuso a trabajar, a excavar, a construir y a fabricar sin descanso.

Gracias al dominio de sus artes establecieron activas relaciones comerciales con sus hermanos de las Colinas de Hierro y también con los hombres de las cercanías, y pronto el Pueblo de Durin fue una vez más un pueblo abundante en riquezas.

Sin embargo, esta nueva paz de la que gozaban resultaría aún más breve, pues el mayor de los Dragones jamás visto en la Tercera Edad resultó ser también el más codicioso.



HÉROES DE LA OSCURIDAD



Gran Orco, vil villano y Rey de los Orcos de Khazad-dûm. Provocó la Gran Guerra contra los Enanos al capturar, torturar y asesinar a Thrór, y después profanar su cuerpo.

AZOG, REY DE LOS ORCOS DE MORIA

Valor en puntos: 85

	C	F	D	A	H	V
Azog	5	4	6	3	3	5

Poder: 2
Voluntad: 2
Destino: 2

EQUIPO

Azog, Rey de los orcos de Moria lleva un arma de mano, arma a dos manos y una armadura pesada.

REGLAS ESPECIALES

Sed de Venganza: Todos los enanos que al inicio de un turno estén a suficiente distancia como para cargar a Azog, deberán hacerlo por la rabia que le tienen por haber torturado y matado a Thrór.

La fuerza del número: La regla *Resistid* tiene 28 cm. de alcance en vez de 14 cm., pero cada turno después de que el ejército de Azog se vea reducido a la mitad de sus efectivos, Azog perderá un punto de valor hasta un mínimo de 1.

GUERREROS DE LA OSCURIDAD

GUARDIA DE AZOG (ORCO DE MORIA)

Valor en puntos: 8

	C	F	D	A	H	V
Guardia de Azog	3	4	5	1	1	3

Los más crueles y despiadados orcos elegidos por el propio Azog entre los mejores y más habilidosos guerreros. Estos orcos disfrutaban de las masacres y de las sanguinarias luchas más que ninguna otra clase de tropa. Junto a su Rey entraban en batalla blandiendo afiladas y oxidadas alabardas, y su única visión era la muerte de sus enemigos.

EQUIPO

La Guardia de Azog lleva un arma de mano y una armadura pesada. Además, por un coste en puntos adicional puede llevar el siguiente equipo.

<i>Escudo</i>	1 punto
<i>Alabarda</i>	1 punto

REGLAS ESPECIALES

Escolta personal: Sólo se pueden desplegar si está Azog, y tienen la regla de escolta hasta que éste pierda su primer chequeo de valor por reducción del ejército al 50% o aislamiento.

HÉROES DE LA LUZ

THRÓR (ENANO)

Valor en puntos: 60

	C	F	D	A	H	V
Thrór	5	4	8	2	2	5

Poder: 2
Voluntad: 1
Destino: 0

Rey del Pueblo de Durin (2589-2790). Fue expulsado de Erebor por Smaug el dragón y viajó hacia el sur. Una vez establecido, decidió abandonar a su pueblo y llevar una vida errante. Sus pasos le llevaron a dirigirse a Moria, allí, fue capturado y asesinado por Azog, lo que provocó la ira de su hijo Thráin II y la Gran Guerra contra los Orcos.

EQUIPO

Thrór lleva un arma de mano y armadura pesada.

REGLAS ESPECIALES

Viejo: Consulta el perfil de atributos de Dáin.

Obstinado: Thrór supera todos los chequeos de valor.



LA MUERTE DE THRÓR

Acompañado por su infatigable compañero Nár, al fin Thrór encuentra una de las puertas del abismo negro de Moria. Deseoso por contemplar las bellezas de las entrañas de la tierra, el enano se adentra sólo en las minas sin percatarse de que unos ojos le vigilan desde los rincones más oscuros, de que unas sombras le acechan, y de que el metal oxidado es desenvainado a poca distancia. Thrór sabe que no está solo, y que si quiere salir vivo de allí tendrá que empuñar su hacha...

Contendientes

El Bando de la Luz está formado por Thrór.

El Bando de la Oscuridad está formado por Azog y 18 orcos de Moria (6 con escudo, 6 con lanza y 6 con arco).

Disposición del mapa

Este escenario se juega en un tablero un tanto peculiar. Se necesitan 4 módulos que representen salas subterráneas (consultar más abajo la descripción de cómo construirlos), que se colocarán en línea formando un conjunto de salas de 120cm de longitud. Podemos añadir en estas salas elementos diversos como rocas o escombros.

Posición inicial

Thrór empieza en la puerta de Moria (en la sala 1).

El jugador de la Oscuridad deberá dividir sus contingentes en 4 grupos y asignarlos a las 4 salas, para esto escribirá en una nota las miniaturas que se encontrará Thrór en cada sala. Debe tenerse en cuenta que Azog no puede aparecer en las salas 1 y 2 y que como máximo puede haber 6 miniaturas por sala.

Cuando Azog penetre en una nueva sala el jugador de la Oscuridad desplegará las miniaturas correspondientes en cualquiera de las 3 salidas restantes de la sala.



Objetivos

El Bando de la Oscuridad gana si consigue eliminar a Thrór.

El Bando de la Luz gana si Thrór logra atravesar las 4 salas.

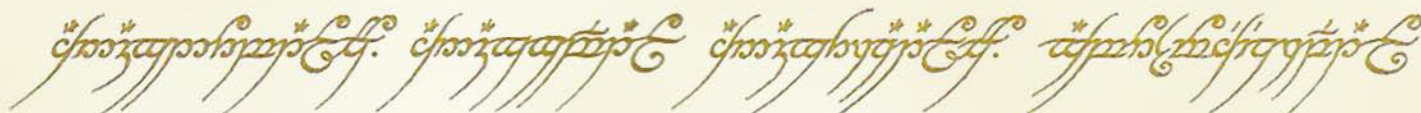
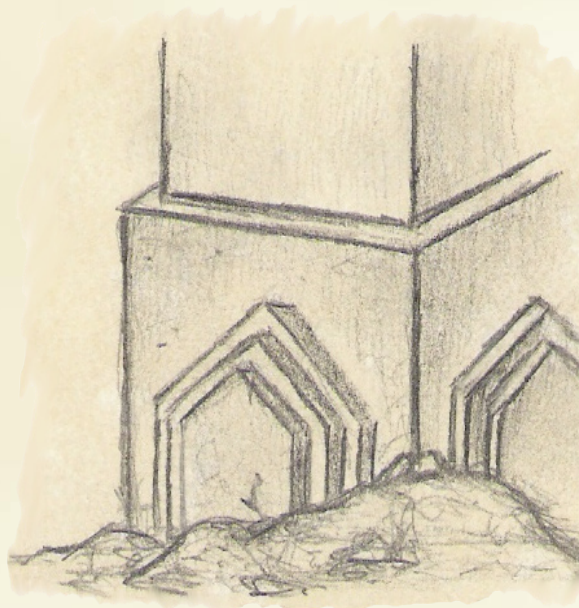
Módulos de salas subterráneas

Para confeccionar estos módulos que representan salas subterráneas hay que seguir las siguientes indicaciones:

- Cada módulo se construirá sobre un trozo cuadrado de madera o de cartón de 30cm de lado.
- La altura de las paredes es aconsejable que oscilen entre los 12 y 15cm.
- Cualquier túnel o pasadizo que se haga debe tener una anchura suficiente para permitir el paso de una peana de caballería. Cada sala tendrá 4 salidas situadas en el punto medio de los laterales, estas salidas deberán medir 5cm de ancho. De esta manera cuando conectemos los diferentes módulos conseguiremos que encajen los accesos.
- Utilizar poliestireno para darle la forma deseada a las salas. Un sistema para hacerlo es pegar 3 o 4 fragmentos (dependiendo del grosor) de poliestireno de 30cm de lado e ir excavando hasta dar la forma deseada.
- Pueden añadirse estalagmitas, columnas, salientes, rocas, lagos subterráneos...

• Ser originales y crear salas que ofrezcan una diversidad interesante para jugar el escenario. Variando la configuración de las salas el escenario será distinto cada vez.

• Una vez hayáis terminado de esculpir la sala recubridlo con una capa de pintura texturizante y pintadlo aplicando sucesivos pinceles secos.



PINTAR A AZOG

PREPARACIÓN DE LA MINIATURA

Antes de comenzar a pintar una miniatura, lo primero que tenemos que hacer es prepararla adecuadamente. Hay que examinar la miniatura con detalle, y con ayuda de un cutter, limpiaremos rebabas y restos propios de la fase de reproducción, antes de imprimir la miniatura la lavaremos con un cepillo de dientes y jabón.

Deberemos realizar un ensanche en la peana para que ambas partes encajen perfectamente. Podemos ayudarnos de una lima pequeña para esta tarea.

La imprimación se hace en negro, una vez la pintura está seca, repasaremos con un pincel aquellas partes que no ha cubierto la imprimación.



LA PIEL

Para la piel del orco usaremos una mezcla de marrón vomito y verde goblin en una relación de 60%-40% no mezclaremos toda la pintura, ya que una de las claves a mi entender de una miniatura bien pintada es la variedad cromática.

Para ello iremos variando ligeramente la tonalidad de la piel dependiendo de la parte que pintemos.

Las sombras las realizaremos con marrón quemado, tinta de carne y negro caos.

Para hacer un buen degradado del color es indispensable que tenga humedad la pintura, esto se realiza mojando la punta del pincel antes de coger pintura y posteriormente se quita el exceso sobre la paleta, también existen retardantes en el mercado.

Las luces las aplicaremos añadiendo al color base un poco de blanco, insistiremos sobre las cejas, nariz y labios para resaltar el volumen y las facciones del orco.

Finalmente aplicaremos un efecto de salpicado sobre la piel para darle mayor realismo, con un poco de tinta de carne y marrón quemado mojaremos un pincel viejo y con el dedo índice echaremos las cerdas del pincel hacia atrás y soltaremos de golpe para salpicar la miniatura y dejar manchas en la piel.

Os recomiendo practicar este efecto sobre una superficie blanca unas cuantas veces antes de realizarlo sobre la miniatura.



ALABARDA

Para el asta pintaremos de marrón bestial el centro y oscureceremos hacia los extremos con negro, finalmente con hueso deslucido y fundiendo con el marrón trazaremos alguna que otra beta de la madera.

Las hojas del arma están hechas con metalizado bolter en una primera capa, posteriormente aplicaremos una mezcla de negro y el color base para oscurecer y dar volumen, y con una mezcla de metalizado bolter y azul real pintaremos ciertas zonas de la hoja para dar más realismo.





LA CARA

Los dientes y uñas, utilizaremos hueso deslucido, tinta de carne y blanco. Primero aplicaremos una capa de hueso deslucido, posteriormente aplicaremos un lavado de tinta de carne, fundiendo aquellas partes que consideremos oportunas y finalmente aplicaremos luces con blanco.

La lengua esta pintada con rojo entrañas, tinta carne y negro.

Los ojos con verde goblin y un poco de tinta verde, le aplicaremos un poco de luz con un poco de blanco, finalmente con un pincel fino hacemos un punto negro.



ROPA Y BOTAS

Para la ropa utilizaremos la siguiente paleta de colores: Rojo entrañas, negro y marrón vomito.

Primero aplicaremos el color rojo por las zonas más altas de la ropa, iremos mezclando con marrón según vayamos descendiendo a zonas más profundas de los pliegues y finalmente aplicaremos un lavado en negro.

Para pintar las botas comenzaremos dando una capa de marrón quemado, a este color base iremos oscureciéndole en los pliegues con negro.

Para las luces de las botas basta con mezclar al color base marrón vomito que iremos fundiendo progresivamente cada vez más puro.



ARMADURA

Para pintar la cota de malla usaremos metalizado bolter que aplicaremos a pincel seco, posteriormente le daremos un lavado con negro, para darle más realismo mezclaremos el metalizado bolter con azul real y se lo volveremos a aplicar de forma irregular por ciertas zonas. También podemos aplicar un poco de bronce para darle un aspecto herrumbroso, siempre teniendo en cuenta que no debemos cubrir excesivamente la superficie con mucho oxido.

Para pintar la armadura utilizaremos igualmente metalizado bolter con negro y un poco de azul real. El metalizado puro lo utilizaremos solo en los cantos más pronunciados de la armadura, mezclando con negro cuanto más nos alejemos de las aristas, hasta llegar a un negro puro en el fondo.

Para pintar el escudo utilizaremos igualmente metalizado bolter con negro, pero esta vez lo aplicaremos a pincel seco ya que así conseguiremos un aspecto más sucio.



LA PEANA

Para esto utilizaremos un frasco o recipiente donde mezclaremos a partes iguales agua y cola de carpintero, removemos bien y después echamos arena, su grano no debe ser muy grande ya que eso no le daría mucho realismo.

Aplicaremos con ayuda de un pincel viejo sobre la peana y con ayuda de un palillo esparciremos uniformemente la arena por la base, intentaremos amontonar las rocas más grandes ya que esto le dará mayor realismo.

Una vez seca la arena pintaremos con marrón quemado toda la base para ir aplicando sucesivas luces con una mezcla de hueso deslucido. A la mezcla la iremos añadiendo más hueso deslucido en cada sesión, hasta llegar al color puro.

Ya solo nos queda decorar la base con césped, echaremos un par de gotas de cola blanca sobre la zona que elijamos, no conviene tapar demasiada superficie, y con ayuda de una pinza cogemos un manojo abundante de césped que presionaremos sobre la base, dejamos secar y tras 24 horas sacudimos el sobrante.



Finalmente montamos las distintas partes de la miniatura con cianocrilato.



MODELAR MINIATURAS



MATERIALES

- Un tapón de corcho
- Alambre de diámetro 0,5mm
- Masilla “verde”
- Agua
- Plasticard
- Loctite

HERRAMIENTAS

- Buriles, lancetas, cuters, agujas en definitiva cualquier cosa que penséis que os servirá para esculpir.
- Un pincel (se utiliza para suavizar las formas, siempre bien mojado en agua)
- Un taladro manual
- Papel de lija de grano muy fino de 1200 a 2000
- Limas de maquetismo
- Alicates
- Tenazas
- Tijeras
- Pinzas
- Escala o regla para poder medir proporciones.

COMENZANDO A MODELAR

Para poder comenzar a modelar la miniatura necesitaremos un esqueleto, es así como se denomina a la estructura de alambre que soporta la masilla.

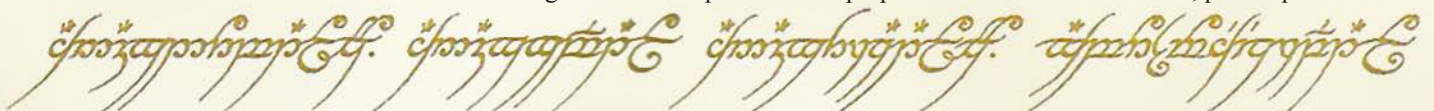
Cortaremos dos alambres de unos 8 ó 10 cm. Que insertaremos en el corcho con ayuda del alicate unos 2 cm. La separación entre ambos determinará la postura de las piernas y su posición por lo que hay que tenerlo en cuenta, lo doblaremos por las rodillas y posteriormente por las caderas enrollando uno sobre otro para conformar la columna, a la altura del hombro dejaremos una punta en sentido horizontal que nos servirá para el brazo derecho y la otra punta nos servirá para conformar cuello y cabeza. Evidentemente sobrará longitud que cortaremos cuando llegue el momento, para las proporciones es conveniente tener modelos de otras miniaturas para tomar medidas y una idea muy clara de lo que queremos hacer.

El segundo paso. Comenzaremos a modelar la miniatura desde la parte inferior, es decir: piernas, tronco, cabeza y extremidades superiores. Para ello primero hacemos un “boceto”, posteriormente sobre éste iremos añadiendo las capas definitivas con todo tipo de detalle. En la foto vemos el “apunte” de las formas, esto se hace para que al esculpir la segunda capa tengamos un lugar de apoyo. Comenzaremos modelando desde abajo, es decir primero hasta las rodillas sin dar mucha importancia a la parte delantera puesto que irán tapadas con espinilleras y rodilleras, nos centraremos en las partes visibles, posteriormente haremos los muslos.

Consejo: hay que hacer un cilindro con la masilla, posteriormente se adhiere al boceto en la zona deseada y se modela el músculo. Para suavizar las formas que dejan las herramientas como lancetas usaremos un pincel bien humedecido.

Para hacer los dedos de los pies, utilizaremos una cuchilla de modelismo, haciendo incisiones verticales para conformar los dedos y con un puntero o aguja haremos unos huecos en cada dedo para posteriormente cuando se haya secado la primera capa añadirle las uñas.

Modelaremos las botas solo en su parte posterior, una vez esté dura la masilla haremos las tiras que sujetan las espinilleras, es tan sencillo como hacer un hilo de masilla y luego aplastarlo alrededor de la pierna para que tenga un aspecto plano, así mismo podremos ir haciendo el faldón en su parte posterior, pegando una bola de masilla iremos conformando los pliegues con una lanceta y con un puntero haremos agujeros puesto que el ropaje es andrajoso y desgastado. Las láminas que cubren el empeine la haremos de hilos de masilla cortados en la longitud deseada que iremos superponiendo uno encima de otro, por lo que





comenzaremos desde la más cercana a los dedos de los pies, Después haremos las espinilleras mediante un cilindro que adaptaremos aplastándolo alrededor de la pierna y cortando el sobrante con una cuchilla en su parte posterior. El ropaje de la parte delantera es un simple apunte no nos detendremos mucho en este punto.

Las rodilleras están hechas en tres pasos, primero el pincho que modelaremos a parte sobre una superficie lisa y mojada para que no se pegue, luego lo pondremos sobre la rodilla aplastando la parte que irá tapada por las placas, así conseguimos fijarlo a la miniatura. Si os fijáis hay dos palcas en las rodilleras, una superpuesta a la otra, para modelarla se pega una pelota que con ayuda de la lanceta daremos forma, dejamos secar y superponemos la siguiente placa de rodillera que dará la forma definitiva. Modelaremos una cabeza y cuello, de momento es un simple apunte, nos guiará en cuanto a la proporción y al mismo tiempo nos facilitara la labor al realizar los detalles de la cara.

Haremos el taparrabos delantero de la misma forma que la parte de atrás y cuando seque modelaremos parte de la cota de malla que cubre su muslo derecho, como se trata de una armadura tosca no haremos una forma regular y bien alineada, primero aplastamos la masilla y le conformamos un espesor adecuado y después empezando desde abajo con un puntero incidimos o perforamos la masilla, el siguiente agujero lo haremos adyacente al primero y en sentido horizontal, con un ligero desplazamiento para que el primer agujero no sea un círculo perfecto, así haremos la primera línea, es decir si comenzamos de izquierda a derecha, la segunda línea tendremos que comenzarla en sentido contrario y con un desplazamiento ligeramente en diagonal para superponer al inferior, los círculos deben ser adyacentes y tangentes aunque ligeramente superpuestos entre si.

Sobre el boceto de la cara, en el agujero que dejamos abierto modelaremos los dientes, una vez seco seguiremos con las facciones del rostro, pómulos, cejas, barbilla. Le dejaremos los agujeros de los ojos para modelar luego en una segunda sesión al igual que la nariz. Para los ojos se hace una pequeña bola de masilla se pega al agujero y con un cutter se le da la forma de los párpados. La nariz la haremos partiendo de una bola también, pero esta vez la aplanaremos con el cutter en su parte superior, y con una aguja realizaremos los orificios nasales. El cuello se lo haremos una vez seca la cara con una bola que colocaremos en la zona adecuada dando la forma y suavizándola con un pincel húmedo. Esto lo haremos en todas las zonas de piel.

El brazo derecho es un simple apunte ya que sobre él irán ropas y armaduras. Sobre el taparrabos modelaremos más cota de malla, de la misma forma que se explico arriba. Una vez endurecida la masilla comenzaremos con las primeras placas de la armadura, empezando por la inferior, cada placa es una sesión de trabajo por lo que hay que tener paciencia. Para cada placa se corta un cilindro que iremos dando la forma deseada con ayuda de una lanceta. Fijaros que se aplica sobre el torso que dejamos con un acabado tosco. En la parte de atrás también le haremos las primeras placas de la armadura.

Una vez modeladas todas las placas del pecho haremos las mangas de su brazo de la misma forma imprecisa y tosca que el taparrabos, una vez seco y sobre esta haremos una cota de malla irregular con trozos desprendidos, de la misma forma que se dijo anteriormente, y sobre la cota de malla y una vez dura modelaremos las placas de la armadura que protegen el hombro, cada una de ellas en diferentes sesiones.

Para el brazo izquierdo hacemos un taladro en el cuerpo, insertamos un trozo de alambre y sobre él podremos comenzar a modelar un boceto.

En la parte posterior de la cabeza procederemos a hacer la melena con un poco de masilla y dando una forma previa aplicaremos el cutter para hacer los mechones de cabello. Sobre esta primera capa aplicaremos una segunda capa en ciertas zonas para dar volumen y detalle.

Las placas de la armadura de la espalda siguen el mismo proceso que las de su parte delantera y deberíamos ir haciéndolas al mismo tiempo para que coincidan en el lateral, aunque son placas diferentes y partidas entre si. Los detalles de pinchos se añaden posteriormente a que la masilla endurezca, de esta manera nos es más cómodo y no estropeamos el trabajo realizado hasta ese momento.





Aspecto final del cuerpo principal de la miniatura en esta fase hemos acabado el brazo izquierdo del mismo modo que realizamos el derecho y añadimos algún detalle como las orejas y pinchos de las hombreras.

Si os fijáis al brazo derecho le hemos dado más musculatura y dejamos su parte del antebrazo lisa para posteriormente taladrar en él, es en estos agujeros donde encajarán el resto de los brazos que están sujetos al arma del orco. Esto se hace para poder realizar el molde, ya que de una sola pieza sería imposible reproducirla en plomo.

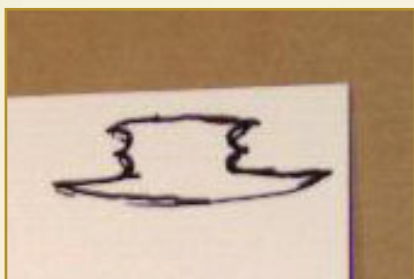
EL ESCUDO

En una lamina de Plasticard del grosor apropiado dibujaremos la forma del escudo, la recortaremos y pegando cilindros de masilla en él modelaremos la forma de esté.

En concreto creo que el espesor de esta lámina es de 1 mm. Si no tenéis a mano una, siempre se puede hacer una lamina de masilla, haciendo una bola y después con un rodillo aplanándola hasta dejarla lo suficientemente fina para recortar y dar forma, para esto tenéis que utilizar una superficie lisa y bien húmeda para que no se pegue.

Aspecto final del escudo está apoyado sobre un brazo para poder realizar la foto, esté brazo se modela insertando el alambre en el corcho y por separado para posteriormente unir al arma del orco. Lo único que hay que tener en cuenta en la parte posterior del escudo es hacer un taladro con broca de 1 mm para insertar un alambre del mismo diámetro que nos servirá para fijarlo a la espalda de la miniatura.

El arma se modela a parte sobre un alambre, haremos primero el palo central y después la hoja del hacha y la punta de la lanza. Cuando tengamos secas las hojas procederemos con los detalles restantes. Para forrar el alambre de masilla basta con hacerlo rodar por una superficie lisa y húmeda con ayuda de una tarjeta de plástico. Para las hojas del arma también nos apoyaremos en una superficie lisa y húmeda para dar la forma deseada. Haremos un pequeño taladro en la hoja del hacha una vez la masilla esté dura y el pincho de la punta de la lanza se lo añadiremos posteriormente partiendo de un hilo de masilla fino.



El brazo y mano que faltan las modelaremos a parte sin importarnos el hacerlo prácticamente hasta el hombro, una vez fijado al arma mediremos proporciones con la miniatura y cortaremos lo que sobra. Al brazo le haremos los guantes enrollando una tira de masilla alrededor de la muñeca alisando y cortando el sobrante.

La hoja del hacha ya tiene sus ornamentaciones que haremos partiendo de un fino hilo de masilla, la hoja de la lanza también la finalizaremos modelando la parte donde encaja el hasta de madera.

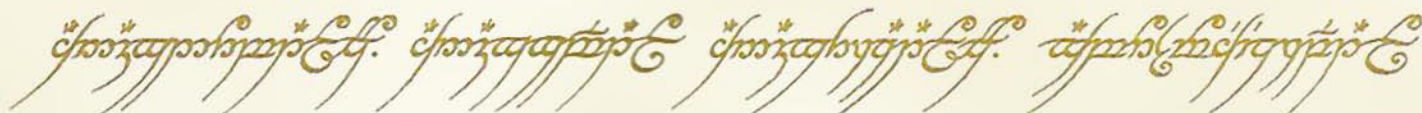
Para unir el brazo con el arma, retiraremos este del corcho y enrollaremos parte del alambre que estaba insertado en el tapón alrededor de la vara del arma cortaremos la parte de alambre que nos sobra, esta operación hay que realizarla cuando tengamos las dos partes de brazos y presentándola sobre la miniatura para que la separación entre ambos sea la correcta.



Una vez enrollados los alambres alrededor del arma los pegaremos con cianocrilato, después una vez seco el pegamento modelaremos el dorso de las manos, después los dedos que haremos partiendo de una figura plana como si fuésemos a ponerle manoplas, después con un cutter hacemos incisiones para dar forma a los dedos, el pulgar se hace en una sesión independiente, con un trozo de hilo de masilla, de esta manera nos será más fácil darle la forma deseada a la mano.

Ya solo nos queda modelar las defensas que tiene protegiendo sus manos, que haremos en dos sesiones cada una ya que consta de dos placas.

Para unir estas piezas al resto de la miniatura haremos que los brazos que están unidos al arma terminen en un pequeño vástago, que introduciremos en los agujeros que previamente le hicimos.



LA GRAN GUERRA ENTRE ORCOS Y ENANOS

La morada más importante y esplendorosa que los Enanos han tenido jamás fue Moria, fundada por Durin el Inmortal en la primera edad del mundo. Durin era el principal de los siete grandes reyes enanos, el líder de la principal casa de esta raza. Su pueblo moró en Moria hasta la época de Durin VI, cuando los enanos despertaron a la Sombra y la Llama, un Balrog, que acabó con él, con su hijo, y con gran parte de su pueblo. El descendiente Thráin I escapó con los supervivientes de Khazad-Dum, y se dirigieron a la Montaña Solitaria, Erebor, y ahí fundaron un reino enano. Pero gran parte del pueblo de Durin se estableció en las Ered Mithrin, las Montañas Nubladas, y el hijo de Thráin I, Thorin I, se mudó con su gente a esa nueva morada. Allí vivieron en paz muchos años, pero, los dragones empezaron a tomar fuerza en la época de Dáin I, y éstos los expulsaron de las minas de las Montañas Nubladas en 2589 de la Tercera Edad, matándolo a él y a su hijo segundo, Frór.

Dáin I tenía tres hijos, y los dos supervivientes se dividieron cuando murió su padre, siempre conservando un lazo de amistad y alianza. El heredero al trono, Thrór, marchó junto con el hermano de su padre, Borin, y todos sus descendientes, a Erebor de nuevo, mientras que el hijo pequeño de Dáin I, Grór, se dirigió a las Colinas de Hierro y allí fundó otro reino enano. Pero la felicidad de Thrór y Borin no duró largo tiempo, pues en 2770 llegó Smaug el Dragón Dorado, y los expulsó de la Montaña Solitaria. El pueblo en el exilio vagabundó durante un tiempo hasta que llegaron a las Tierras Brunas, y se establecieron al sur de las Montañas Nubladas, más allá de Rohan, y más al sur de Moria.

Un día Thrór le entregó a su hijo Thráin II el último Anillo de los siete, el más poderoso, que Sauron no había recuperado aún. El Anillo no hacía efecto en los Enanos, sino que acrecentaba sus deseos de riqueza y oro y su ambición, pero nunca se someterían a las fuerzas oscuras. Un día del año 2790, Thrór partió y vagabundó con un compañero, Nár, hasta que llegó a Moria por la puerta este, y ahí se atrevió a entrar solo en las Minas conquistadas por los orcos. Azog era entonces el líder de los trasgos, y torturó a Thrór durante largo tiempo y al final acabó con su vida. Nár dio la noticia de la muerte de su padre a Thráin II, y éste se enfureció al mismo tiempo que sentía una gran pena. Fue entonces cuando Thráin II decidió vengar a su padre asesinado, y durante tres años se preparó una gran guerra contra los orcos y se avisó a todos los pueblos enanos, para que cuando empezara la Guerra acabaran con todo orco y toda fortaleza orca a lo largo de Las Montañas Nubladas.

En 2793 comenzó la gran guerra y perecieron muchos orcos, y también muchos enanos. Aun así los enanos se alzaban victoriosos la mayor parte del tiempo, y la raza orca se vio debilitada en las Montañas Nubladas durante más de un siglo pues muchos habían muerto. En 2799 los orcos supervivientes a la gran guerra se reagruparon en Moria, y fue a las puertas, en Azanulbizar, donde se libró la última batalla que pondría fin a la Gran Guerra. Allí lucharon Thráin II, y sus hijos Thorin II y Frerin. También lucharon Fundin, Gróin, Balin y Dwalin, pues eran descendientes de Borin que años atrás había partido junto con Thrór a Erebor antes de la llegada de Smaug. El hijo de Borin y padre de Fundin y Gróin, Farin, no luchó pues era ya mayor y no tenía fuerza para ello. Tampoco lucharon los

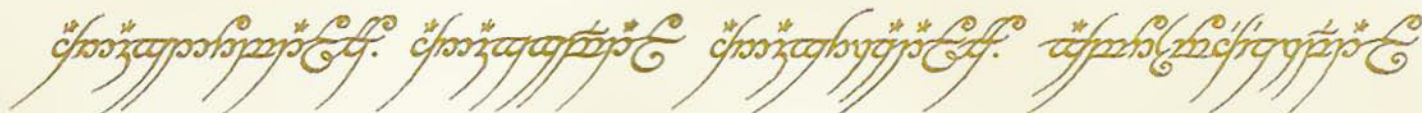
hijos de Gróin, Óin y Glóin, pues éstos eran demasiado jóvenes. La batalla empezó con mal pie para los enanos, porque ése era un día gris y sombrío y había allí muchos orcos. Perecieron el ella Frerin y Fundin, el hermano pequeño de Thorin y el padre de Balin y Dwalin, respectivamente. Thráin II perdió un ojo y Thorin II también fue herido, aunque una rama de Roble le salvó la vida, y a partir de entonces fue llamado Thorin Escudo de Roble.

Cuando ya pocas esperanzas había para los Enanos, llegó su salvación, los enanos de las Colinas de Hierro que no habían podido llegar antes. A su cabeza iba Náin, hijo de Grór (el fundador de las Colinas de Hierro), y su hijo Dáin II Pie de Hierro. La batalla cambió su curso aunque Azog acabó con la vida de Náin. Enfurecido, su hijo, Dáin II, se adentró en Moria y le cortó la cabeza a Azog, poniendo así fin a la batalla pues todos los orcos huían despavoridos. Dáin II tomó fama en esa batalla porque aun siendo joven luchó con valentía y acabó con la vida de Azog, vengando así a su tío abuelo Thrór, Rey del Pueblo de Durin.

Dáin volvió con su gente a las Colinas de Hierro, mientras que Thráin II junto con sus descendientes (Thorin II y Dis) y también junto a los descendientes de Borin (Farin, Gróin, Balin, Dwalin, Óin y Glóin), marcharon a las Ered Luin, al oeste de la Tierra Media y más allá de la Comarca. Allí el pueblo acrecentó y se hicieron ricos y prósperos, pero el deseo a más riquezas hizo que Thráin II, Rey del Pueblo de Durin, partiera junto con Balin y Dwalin a Erebor, sin decírselo a su hijo Thorin Escudo de Roble. Una noche, cerca del Bosque Negro, Thráin II desapareció, y Balin y Dwalin fueron a dar las nuevas al nuevo rey, Thorin. Thráin II había sido capturado por las huestes de Sauron y llevado a Dol Guldur, mas allí le quitaron el último de los siete anillos y lo torturaron largamente. No obstante, antes de morir Thráin II, Gandalf se adentró en Dol Guldur y Thráin II le entregó las llaves de Erebor.

Thorin II sabía que tenía que vengar la vida de muchos parientes suyos y en un encuentro casual con Gandalf en Bree, decidieron ir a reconquistar Erebor. Más no se hablará aquí de esto, pues la historia de Thorin y la Compañía se cuenta en El Hobbit, así como sus consecuencias. Thorin II Escudo de Roble pereció en la Batalla de los 5 Ejércitos sin descendientes, así como sus sobrinos Fili y Kili. Entonces Dáin II tomó el trono al ser pariente suyo y se convirtió en Rey del Pueblo de Durin, estableciéndose en Erebor, que había sido reconquistada. Unos años más tarde Balin partió a Moria junto con su primo Óin, hermano de Glóin, y muchos enanos, para fundar de nuevo allí el Reino Enano. El intento fue victorioso al principio pero el Balrog despertó de nuevo acabando con la vida de todo los enanos allí presentes.

En la época de la Guerra del Anillo, Erebor fue sitiada por un ejército de Orientales y Dáin II murió defendiendo al Rey del Valle, Brand. Entonces Thorin III Yelmo de Piedra se convirtió en el Rey del Pueblo de Durin y más hazañas no se cuentan sobre el Pueblo de Durin. Gimli fue apodado Amigo de los Elfos y cuando el Rey Elessar murió, partió junto con Legolas al otro lado del Mar.



EL PASO DE LA MUERTE

Los orcos son derrotados en diferentes escaramuzas y huyen hacia las montañas intentando así despistar a las compañías armadas de Enanos que van tras ellos. La marcha es dura por los picos más altos y un grupo de Orcos decide utilizar como atajo un estrecho paso entre dos imponentes montañas. Sin embargo, no se han percatado de que es una zona ideal para realizar emboscadas, a pesar del riesgo de desprendimientos, y ahora han quedado atrapados entre dos contingentes Enanos: el que les seguía y el que les espera en el paso.



Descripción

Los orcos huyen por las montañas hacia sus fortalezas intentando escapar de la furia de los enanos que les empuja a acabar con sus enemigos con el fin de vengar a Thrór. Un grupo de orcos se adentra en un paso de las Montañas Nubladas sin saber que los enanos les han tendido una emboscada que les dejará encerrados entre dos contingentes enanos y sin posibilidad de salida.

Contendientes

El Bando de la Luz está formado por dos grupos: el grupo perseguidor y el grupo que prepara la emboscada. El grupo perseguidor está formado por un capitán enano armado con arma a dos manos, 7 guerreros enanos con arma de mano y escudo y 4 guerreros armados con arma a dos manos. El grupo que prepara la emboscada está formado por 4 guerreros enanos con escudo, 1 con arma a dos manos y 6 arqueros enanos.

El Bando de la Oscuridad está formado por dos capitanes orcos de Moria armados con escudo, 15 orcos de Moria con arco, 15 orcos de Moria con lanza y 15 orcos de Moria con arma de mano y escudo.

Disposición del mapa

El tablero representará un paso de las Montañas Nubladas. Deberá representarse en un tablero de 120 x 60 cm a lo largo del cual cruzará el paso entre las montañas que tendrá una anchura de entre 15 y 30 cm en todo su recorrido. Las paredes del paso están formadas por acantilados y rocas desprendidas. En la parte final del paso existe un pequeño recoveco (situado a un máximo de 30 cm del borde) desde el cual los enanos emboscarán a los orcos.

Posición inicial

El Bando de la Oscuridad despliega en el paso a una distancia de entre 21 y 36 cm del borde del tablero.

El grupo perseguidor del Bando de la Luz despliega a una distancia máxima de 15 cm del mismo lado del tablero, mientras que el grupo que cerrará la emboscada se encuentra escondido en el recoveco del paso.

Objetivos

El Bando de la Oscuridad ganará si 5 miniaturas consiguen escapar por el lado opuesto del tablero con el fin de avisar a sus camaradas del ataque de los enanos.

El Bando de la Luz ganará si consigue evitar que se cumple el objetivo del Bando de la Luz.

Cualquier miniatura que salga del tablero debido a un chequeo de retirada fallado no contará.

Reglas especiales

Desprendimientos: Al inicio de cada turno deberá tirarse un dado, con un resultado de 1 habrá desprendimientos en el paso. El jugador con la iniciativa deberá designar a una miniatura que se encuentre a 5 cm o menos de las paredes del paso (si no hay ninguna miniatura enemiga se verá obligado a seleccionar una miniatura de su bando). La miniatura seleccionada recibirá un impacto de fuerza 6 y todas las miniaturas en un radio de 4 cm recibirán 1 impacto de fuerza 3. Las miniaturas con fuerza 5 o menos impactadas por el impacto inicial o por los escombros caen derribadas al suelo. Si una miniatura con múltiples heridas que sufran una herida debido a un impacto directo de la roca morirán automáticamente (después de efectuar las tiradas de Destino pertinentes si se diera el caso).



PINTAR UN GUERRERO ENANO

Una vez seleccionado el enano que queremos pintar, lo primero que debemos hacer es preparar la miniatura, esto es, limpiar la miniatura de rebabas y sobrantes, pegarla a la peana, dar textura a la misma e imprimir con Negro Caos, bien sea en spray o con pincel.

Ahora debemos elegir por donde empezar a pintar nuestra miniatura. En este caso se ha empezado pintando la camisa del enano, y para ello se ha querido dar un tono naranja que se ha conseguido a partir de tres colores, Naranja Ardiente para la base, que se ha ido iluminando añadiendo Carne Bronceada a la mezcla, y por último, añadiendo Blanco Cráneo para las últimas luces. Es importante mezclar bien los colores para conseguir un buen degradado y que no haya cambios demasiado bruscos de color.



**NARANJA
ARDIENTE**



**CARNE
BRONCEADA**



**BLANCO
CRÁNEO**



Ahora es el turno para los pantalones y la camiseta que asoma por encima de la camisa naranja. Estas ropas se han pintado en tonos azules, en este caso partiendo de una base de Azul Encantado, que se ha iluminado primero añadiendo Azul Hielo, y por último añadiendo Blanco Cráneo.



**AZUL
ENCANTADO**



**AZUL
HIELO**



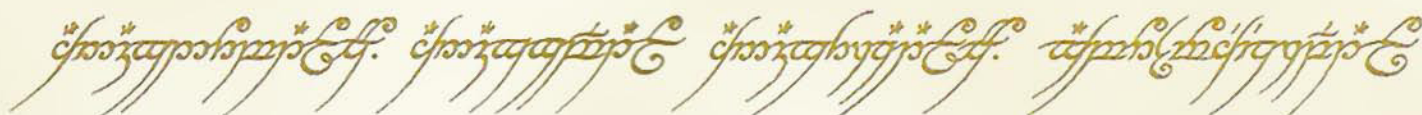
**BLANCO
CRÁNEO**




**TINTA
MARRÓN**

A continuación pintamos las zonas marrones de la miniatura, y para ello utilizaremos un pequeño truco, fácil y sencillo, que nos ahorrará tiempo con un resultado bastante decente. Consiste en pintar la zona que queremos enteramente con un color claro, como Blanco Cráneo, Hueso Deslucido, Amarillo Clan, etc. y después darle un baño de tinta marrón diluida. En función del tono que hayamos dado como base, podremos obtener zonas tipo madera, con una base de blanco, o cabellos rubios, castaños o incluso pelirrojos, con las bases apropiadas. Y dependiendo de cuánto diluyamos la tinta, tendremos un color final más fuerte o más apagado según nuestros gustos.

Para pintar las zonas de piel, partimos de una base de Marrón Quemado uniforme, a la que iremos añadiendo Carne Enana para dar las primeras luces, dejando las zonas más oscuras en su color original, como la unión de la cara con el casco, o los huecos entre los dedos. Daremos una capa de luces con carne élfica en las zonas más prominentes de la piel, como la parte superior de los dedos o los pómulos.





MARRÓN QUEMADO



CARNE ENANA



CARNE ÉLFICA



Ya queda poco para terminar a nuestro enano. Ahora vamos a pintar las zonas metálicas, para lo que se ha decidido simular el metal con pinturas no metálicas, lo que le da un aspecto original y vistoso a nuestro enano a la par de realista si se consigue realizar bien. Esta técnica, conocida como Not Metallic Metal (NMM), consiste en imitar el reflejo del metal a partir de degradados y mezclas de colores no metálicos. Para ello, y partiendo del Negro Caos, daremos las primeras capas con Gris Códex, el cual iluminaremos añadiendo Gris Piedra a la mezcla. Por último, añadiendo Blanco Cráneo, intentaremos imitar los reflejos del metal.



GRIS CÓDEX



GRIS PIEDRA



BLANCO CRÁNEO



El escudo se decidió pintar en dorado, de nuevo siguiendo la técnica NMM pero yendo un paso más allá, ya que lo realizaremos usando una variante llamada SENMM (Sky Earth NMM). Esta técnica pretende imitar el reflejo de un metal limpio y pulido, en el cual se refleja el entorno que lo rodea. ¿Y cuál es este entorno? Principalmente el cielo, el horizonte y el suelo. Para conseguir este efecto debemos dividir el escudo en tres zonas, una superior que refleja la luz del cielo, una inferior que refleja la tierra, y una intermedia reflejando el horizonte. La parte superior será la más clara, puesto que es la que más luz recibe, y será más luminosa más cerca del horizonte. Algo parecido sucede con la parte inferior, que será más oscura más cerca del horizonte, de forma que en la parte central, tenemos en el horizonte un gran contraste de luz y sombra.



MARRÓN QUEMADO



AMARILLO SOLAR



AMARILLO CLAN LUNA MALVADA



BLANCO CRÁNEO



Para terminar nuestro enano solo nos queda pintar la peana. Como ya la tenemos texturizada e imprimada desde el principio, solo nos resta pintarla de Marrón Quemado, seguidamente un pincel seco de Carne Putrefacta para iluminar la tierra, y por último pegamos césped electrostático con pequeños pegotes de cola blanca.



ATRAPADOS

Muchas compañías orcas aún huyen a través de las complicadas y traicioneras sendas y veredas montañosas. Los enanos, que no cesan en su empeño de dar caza a sus enemigos, les siguen sin desánimo hasta las cumbres más altas. Cuando creían haber perdido a su presa, uno de los enanos se fija en una pequeña abertura en la roca cubierta hábilmente con musgo; era de fácil comprensión jactarse de que los orcos se habían introducido en aquella vieja cantera. De repente, unas voces se oyen en el interior:

- ¡Maldita sea!, ¿no dijiste que este sucio y apestoso agujero nos llevaría al otro lado de la montaña? -
- ¡Yo no sabía que la salida del fondo se había derrumbado, escoria!, la dura roca nos han encerrado.-
- Cállate ahora si no quieres que te corte el cuello, he oído algo... ¿quién anda ahí fuera?, aaaaaagh ¡apriisa!, ¡nos han encontrado!, ¡adentro de nuevo en la cantera!-

Los enanos, sabiendo que los orcos no tendrían escapatoria en la oscura gruta subterránea, empuñaron sus hachas y fueron tras ellos.

Contendientes

El Bando de la Luz está formado por 2 capitanes enanos (uno equipado con escudo y otro con arma a dos manos), 3 guardias de Khazad, 12 guerreros enanos con escudo, 6 guerreros enanos con arma a dos manos y 6 arqueros enanos.

El Bando de la Oscuridad está formado por 2 capitanes orcos de Moria con escudo, 12 orcos de Moria con escudo, 12 orcos de Moria con lanza, 12 orcos de Moria con arco y 2 trolls de las cavernas con cadena.

Disposición del mapa

La batalla tiene lugar en el interior de una fortaleza subterránea. El campo de batalla estará plagado de elementos característicos de las minas y pasos subterráneos (estalactitas, formaciones rocosas, abismos...). Uno de los lados del tablero será la pared de la sala con una abertura que lleva a un túnel bloqueado por desprendimientos.

Posición inicial

Consultar las zonas de despliegue en el mapa.

Objetivos

El Bando de la Oscuridad gana si consigue reducir a menos del 25% el contingente enano.

El Bando de la Luz gana si consigue acabar con todas las miniaturas del bando de la Oscuridad.

En caso de que las dos condiciones se cumplan en el mismo turno se considerará empate.

Reglas especiales

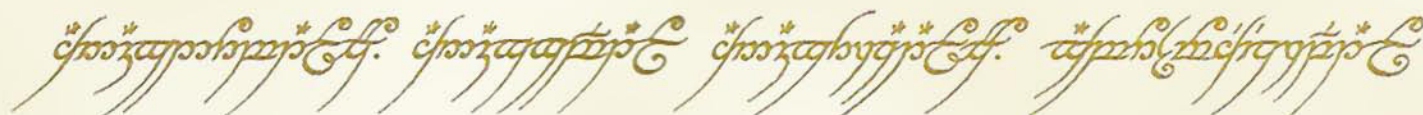
Entre el hacha y la pared: los orcos saben que van a morir debido a la ventaja de los enanos, por lo que el Bando de la Oscuridad supera automáticamente todos los chequeos de valor que deba realizar.

Oscuridad: al inicio de cada turno el jugador con la iniciativa deberá realizar una tirada en la tabla de penumbra para ver la visibilidad existente:

1 ► Oscuro como boca de lobo: la oscuridad es tan completa que los guerreros apenas pueden ver a un palmo de distancia y todavía menos a otros guerreros. Cada vez que una miniatura quiera cargar, lanzar un hechizo o disparar contra un enemigo, primero deberá obtener un resultado en 2D6 mayor o igual a la distancia en centímetros que la separa de él. En caso de que en la tirada no se obtenga el resultado necesario, la miniatura podrá atacar a un enemigo diferente que se encuentre dentro de la distancia obtenida en la tirada. Puede usarse el Poder para modificar la tirada.

2-5 ► Oscuridad opresiva: solo un poco de luz penetra en la penumbra, pero la mayoría de criaturas no pueden ver mucho en tales condiciones. Los guerreros solo pueden ver a las miniaturas que se encuentren a 28 cm o menos de distancia y no pueden cargar, lanzar un hechizo ni disparar contra blancos fuera de este alcance.

6 ► Luz suficiente: una luz mortecina atraviesa el velo de oscuridad y, a pesar de ser muy débil, proporciona la suficiente iluminación como para poder luchar.



GHÁSHNAROL (ORCO DE MORIA)

Valor en puntos: 70

Poder: 3

Voluntad: 1

Destino: 1

	C	F	D	A	H	V
Ghášnarol	4/5+	4	5	2	2	4

Orco de Moria, jefe de la fortaleza de Gundabad y experto ingeniero de máquinas de asedio. Tras pertenecer a la Guardia de Azog, este Orco fue designado por su Rey para dirigir la maquinaria y la defensa de la fortaleza, por ello contaba con bastas legiones de Orcos y numerosos artilugios de defensa. Forjado en numerosas batallas y con un carácter tranquilo poco común entre los Orcos, era un vil estratega.

EQUIPO

Ghášnarol lleva un arma de mano y armadura pesada. Puede adquirirse una catapulta con una dotación de 3 orcos junto con Ghášnarol por **+85 puntos**. (la dotación está compuesta por orcos de moria y puede incrementarse por +4 puntos cada uno).

REGLAS ESPECIALES

Maestro ingeniero: Ghášnarol puede unirse a cualquier máquina de asedio del Bando de la Oscuridad. La máquina que cuente con su ayuda podrá tirar dos dados en la tabla de dispersión y elegir el resultado más alto. Además sus consejos y experiencia tendrá el mismo efecto que si la máquina estuviera manejada por veteranos de asedio (en el caso de la catapulta).

LA CAÍDA DE GUNBADAD

La imponente fortaleza situada en Gundabad es un bastión importante para los Orcos. Por ello los Enanos intentarán tomarla para así cumplir dos objetivos prioritarios: derrotar al numeroso ejército orco que defiende la fortaleza y así menguarles en efectivos para próximas batallas, y hacerse con un importante emplazamiento estratégico.

Sin embargo el asedio no será fácil, pues el jefe orco de la fortaleza es un veterano guerrero y estratega que dirige muy bien a sus soldados, se trata de Ghášnarol, experto ingeniero. ¡Mucho depende de esta batalla!

Contendientes

El Bando de la Luz está formado por 2 capitanes enanos (uno equipado con escudo y otro con arma a dos manos), 6 guardias de Khazad, 18 guerreros enanos con escudo, 9 guerreros enanos con arma a dos manos, 9 arqueros enanos y un guerrero enano con estandarte. Los enanos cuentan con 1 ariete y 5 escalas.

El Bando de la Oscuridad está formado por Ghášnarol (con la catapulta), 2 capitanes orcos de Moria con escudo, 9 orcos de Moria con escudo, 9 orcos de Moria con lanza y 9 orcos de Moria con arco.

Disposición del mapa

Los muros de la fortaleza de Gundabad se sitúan a 40 cm del borde del tablero, estos se encuentran entre dos riscos montañosos. El resto del tablero es una extensión yerma de terreno con alguna formación rocosa dispersa.

La fortaleza tiene una puerta pesada reforzada en el centro del muro.

Posición inicial

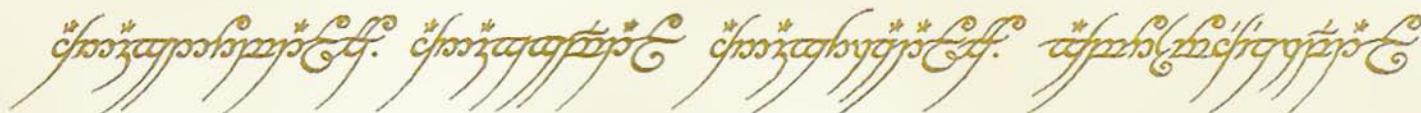
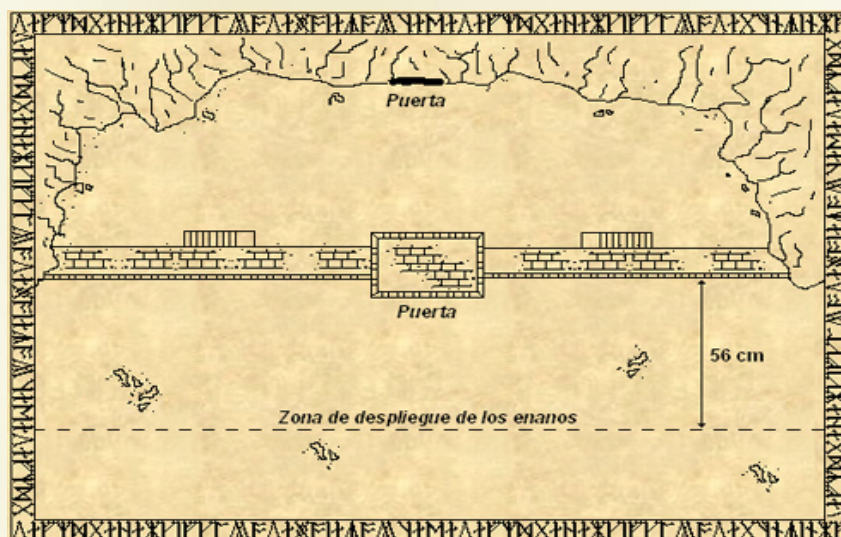
Los enanos despliegan a 56 cm o más de los muros de la fortaleza. El bando de la Oscuridad despliegue en cualquier punto del interior de la fortaleza o de las almenas.

Objetivos

La partida durará 12 turnos o hasta que el Bando de la Luz se vea reducido a menos de un 25% de sus contingentes iniciales. El Bando de la Luz ganará si logra situar a 8 o más miniaturas en el interior de la fortaleza o sobre las almenas al inicio de cualquier turno. Si no logra su objetivo antes que finalice la batalla el bando de la oscuridad logrará la victoria.

Reglas especiales

No puede caer: los orcos saben que las murallas no pueden caer, por eso todos los orcos superarán automáticamente cualquier chequeo de valor que deban realizar.



AZANULBIZAR

Un duro invierno cubría la rígida roca del valle que se apostaba ante las Grandes Puertas de Khazad-dûm. Ese impetuoso terreno que las Montañas Nubladas parecían abrazar para defender el Abismo Negro pasó a convertirse en el escenario de una encarnizada lucha, y allí, en el impenitente y rocoso terreno de Azanulbizar se libró la más grande de las batallas entre enanos y orcos. Todos los años de guerra pasados, todos los sufrimientos y sacrificios realizados, todo lo conseguido hasta ese momento no valdría nada si la última de las batallas era perdida, pues la guerra se decidiría a golpe de hacha y puñal.

Muchos fueron los orcos que empezaron a reunirse; desde el norte y desde el sur, desde el este y desde el oeste, desde la más recóndita y cercana ladera hasta la más remota y lejana colina del interior de las minas, los guerreros que portaban sucios yelmos y oxidadas armaduras empezaron a gritar y a alzar sus armas hacia el oscuro y grisáceo cielo que amenazaba el día, un día tan oscuro como la más apagada de las noches.

El tono sombrío del paraje fue sustituido por la aparición del ejército de Azog, Rey de los orcos de Khazad-dûm, compuesto por miles de orcos, que de forma desordenada y brusca avanzó con rapidez tras aparecer desde las sombras de Moria. Los enanos, rudos escudos postrados en el suelo con poderosas hachas afiladas y cotas de malla resplandecientes así como una esperanza en ese día, formaron duras e impenetrables hileras defensivas. El encuentro frontal fue tal que el entrechoque de los metales pudo oírse a millas de distancia mientras el suelo pasó a teñirse de negro y rojo.

Centenares de yelmos y escudos desquebrajados adornaban el desolador paisaje que la encarnizada lucha dejaba tras de sí, y aunque los enanos todavía resistían la ofensiva orca, muchas criaturas oscuras aguardaban todavía el poder penetrar en el claro de la batalla. Un claro que de ira y de dolor, de llanto y sufrimiento, inevitablemente se cubría.

Los orcos, sanguinarios y crueles enemigos de toda clase de bien y de belleza, continuaron con su feroz ataque. A duras penas resistía ya la defensa que dirigía el Rey Thráin II, y en el preciso momento en el que un frente quedó debilitado, el ejército de orcos comenzó a avanzar masacrando cuanto se interponía a su paso. El batallón a cargo Frerin, hijo menor del Rey, quedó sitiado entre dos enormes compañías enemigas que no dudaron en atacar; las espadas cortas y los puñales negros cayeron como una tormenta sobre Frerin y sus enanos, cuyas hachas no pudieron ser esgrimidas porque ni siquiera tuvieron tiempo. Cuando se disponían a blandirlas los orcos habían devorado ya el terreno y acabado con sus vidas. Thráin sólo pudo observar como la marea orca golpeó y acabó con su valiente hijo. También Thorin II, hermano mayor de Frerin, observó la caída de su hermano desde una posición más cercana.

La batalla no dejaba descanso ya que la superioridad en número de los orcos no daba margen, muy pocas hileras defensivas de los enanos quedaban aún intactas, pocas eran también las esperanzas de los descendientes de Aulë así como pocos eran los ataques planeados que pudieron ser llevados a cabo. Sin embargo, mucho era el dolor y el temor al que estaban siendo sometidos.



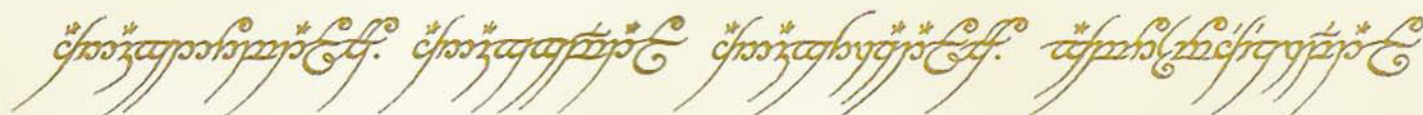
Dura era la batalla al igual que duro era el terreno sobre el que se decidía el destino de Khazad-dûm. Allá por donde se extendiera la roca había enanos

luchando por sobrevivir; las hachas eran esgrimidas y volteadas y muchos yelmos orcos caían desprendidos de los sucios y polvorientos cuerpos de los guerreros de Azog, pero también eran muchas las cotas de mallas enanas que quedaban ensangrentadas por las dagas y puñales de sus enemigos.

Fundin, del linaje de Durin, luchaba junto a sus dos hijos, Balin y Dwalin. Fueron docenas los cuellos y pescuezos cortados y muchos fueron los escudos destrozados por las hachas de padre e hijos, pero la batalla era como un huracán en medio de un tifón, y cuando Balin y Dwalin quisieron darse cuenta su padre yacía a pocos metros de ellos: su armadura estaba atravesada por los dos costados y una flecha le atravesaba la garganta. Su yelmo, aboyado, había comenzado a romperse desde su interior; pero la hoja de su hacha aún estando ya mellada todavía contenía sangre reciente de los orcos abatidos a sus pies.

Triste fue recibida por Thráin II la muerte de Fundin, así pues, el Rey del Pueblo de Durin cargó contra los orcos y muchos fueron atravesados por su hacha; con una mano sujetaba tan formidable arma mientras en la otra portaba su brillante escudo, el que sus enemigos no podían atravesar ni aún entrechocando sus hojas a la vez. La ira del Rey Thráin II comenzaba a hacer retroceder las posiciones orcas, pero de nuevo el enorme número del enemigo hizo mella en el transcurso de la batalla y un pelotón apareció entre los cuerpos caídos, el Rey Thráin II y los valientes enanos que le acompañaban, entre ellos Balin, Dwalin y Gróin, quedaron sorprendidos y a punto estuvo de costarles caro, pues dos orcos de gran tamaño atacaron a la vez, uno cayó tras quedar ensartado por el hacha de Thráin II y otro antes de caer atravesado por la hoja de Gróin logró perforar el ojo del Rey.

El número de enanos que combatía junto a las Grandes Puertas iba disminuyendo estrepitosamente, Azog lo sabía, y desde el interior de Moria lanzó una ofensiva destinada a terminar de una vez por todas con el ejército enano. El Rey de los orcos avanzó junto con su guardia personal hasta el ojo de la batalla creando muchísimas bajas a golpe de alabarda, muy pocos enanos lograron defenderse del ataque y retroceder posiciones



pues la ofensiva estaba teniendo el resultado esperado por parte de los orcos: los enanos habían quedado esparcidos en varios frentes y no podían flanquear el bloque orco, tampoco podían reagruparse porque las huestes de Azog habían formado una columna dejando a los batallones de Thráin divididos, y por doquier, la mayoría de los enanos supervivientes de las posiciones más adelantadas estaban heridos o moribundos, por lo que se convertían en presas fáciles para los arqueros enemigos. En aquellas posiciones dirigiendo a los pocos guerreros enanos con vida estaba Thorin II, hijo del Rey, que con su hábil manejo del hacha lograba repeler los ataques directos de los orcos que osaban atacarle, pero al ser un frágil batallón en medio de miles de enemigos rápidamente quedó rodeado y brutal fue el ataque: una gran maza se elevó y con un movimiento seco y a la vez siniestro hizo saltar en añicos el escudo de Thorin, que cayó herido a unos pocos metros de un Roble, y por ello, al necesitar un arma con la cual defenderse cortó con su hacha una basta rama. Ya en pie, Thorin II corrió hasta un batallón no muy lejano donde se encontraba su padre con una compañía que todavía resistía como una roca amenazada por la erosión de las tempestades y el paso del tiempo. Los orcos intentaron pararle y una alabarda le hizo perder su hacha, Thorin cayó de nuevo al suelo, y en el momento en el que una oscura criatura se disponía a darle el golpe de gracia, el Príncipe enano recurrió a la rama de Roble para desviar el daño, a duras penas se irguió sobre sus magulladas piernas y utilizó su improvisada porra para destrozar el yelmo y el cráneo del enemigo que a punto estuvo de acabar con él. Una vez llegado al lado de su padre, éste le informó con el rostro ensangrentado de que la resistencia de los suyos era ya prácticamente inexistente, y que si una nueva horda lograba atacar desde el interior de Khazad-dûm sería el final. Y así fue, Azog ordenó la carga del último batallón de refuerzo que aguardaba en Moria.

Como si de otro ejército se tratase, emergió un gran contingente orco e hizo su aparición en el valle, pero una vez dada la orden y con la confianza de la victoria de los orcos, unos cuernos resonaron en el horizonte. El cielo grisáceo y oscuro pareció volverse plateado y azul. Un perdido rayo del sol iluminó la llegada de los enanos de las Colinas de Hierro dirigidos por Náin, hijo de Grór, y encabezados por el joven Dáin II Pie de Hierro. Azog había ignorado a estos enanos creyendo que su ausencia y llegada sería más tardía, y por ello no había preparado la defensa de sus flancos. Aún así, el Rey de los orcos de Khazad-dûm hizo mandar a todos sus batallones contra los recién llegados, pero grande era la ira de Náin al ver que casi todo el ejército enano yacía en la roca, y poderosas eran las hachas de los enanos de las Colinas de Hierro. Fue entonces

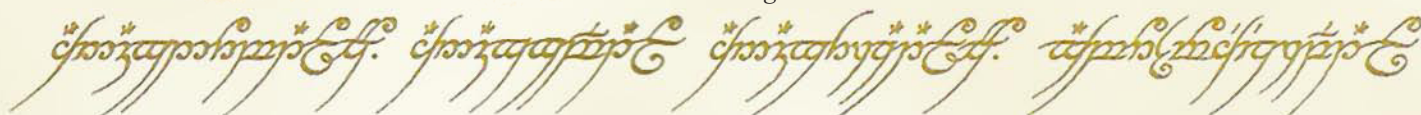
cuando atravesaron las defensas orcas como si un pico afilado se clavara en roca blanda, y de nuevo Azog prefirió terminar personalmente con la nueva esperanza surgida. De nuevo junto con su guardia avanzó hasta llegar a las posiciones de los enanos y todas las miradas parecieron entrelazarse cuando Náin y Azog se encontraron en el campo de batalla: el Rey orco alzó su alabarda y arremetió contra el líder enano, éste interpuso su escudo que quedó quebrado y partido de lado a lado, entonces Náin aprovechó la indecisión de Azog y logró esgrimir su hacha contra él, rápida fue la defensa del orco que esquivó el arma del enano y conectó la hoja de la suya contra la armadura de Náin, éste cayó de rodillas y Azog apuntilló a su rival clavando de nuevo su alabarda en el pecho del padre de Dáin II. La escena de la muerte de Náin fue contemplada por su hijo, Dáin II, que enfurecido dispuso sus tropas en pos de Azog, el cual huía hacia las Grandes Puertas debido a que los enanos de las Colinas de Hierro estaban acabando con la resistencia orca. Muchos orcos cayeron durante la retirada, pues también cargaron las compañías lideradas por Balin, Dwalin y Gróin, compañías que los orcos creían ya derrotadas o disueltas pero que se habían reorganizado durante el enfrentamiento entre los orcos y los enanos de las Colinas de Hierro.

Por primera vez en la batalla Azog ordenó la retirada de los suyos, y también por primera vez sintió la terrible eficacia de todas las tropas enanas juntas y deseosas de venganza por la profanación y asesinato de Thrór, anterior Rey del Pueblo de Durin. Azog logró adentrarse en Moria, pero Dáin II Pie de Hierro había jurado vengarse por la muerte de su tío abuelo Thrór y de su padre Náin, muerto en batalla por el Rey de los orcos. Dáin II penetró en las entrañas de Khazad-dûm, y Azog, todavía consternado por la derrota en el valle salió a su encuentro sabiendo que Dáin Pie de Hierro era joven y que quizás su muerte podría significar la pérdida de la organización y control de los enanos de las Colinas de Hierro. Portando la hoja que todavía estaba manchada con la sangre de Náin, Azog cargó contra Dáin, éste logró repeler el golpe de la alabarda y contraatacó con su hacha, sin embargo, Azog era un gran guerrero y con un movimiento corto logró hacer perder el equilibrio al joven enano. Azog, reclamando de nuevo otra muerte a sus pies, alzó su arma en señal de victoria y se dispuso a rematar a Dáin, pero el enano, que había visto como su padre moría por las mismas manos, logró coger su escudo y evitar la estocada haciendo saltar la alabarda de Azog que quedó partida en dos. Dáin se levantó, y con su hacha apretada fuertemente por sus dos manos la esgrimió contra el Rey orco. Éste se quedó paralizado, y tras dar dos pasos hacia atrás finalmente cayó, en ese momento su cabeza se le separó del cuerpo y la negra sangre comenzó a manar de su cuello.

Con su rey muerto, los orcos lanzaron chillidos y alaridos y arrojando sus armas comenzaron a retirarse hacia las profundidades de Moria. Los enanos les persiguieron y dieron caza y muerte a centenares de ellos, y aunque muchos de los descendientes de Aulë murieron en batalla, los enanos infligieron tantas bajas en el enemigo que tardó más de cien años en recuperar las pérdidas.

Dáin Pie de Hierro llevó a cabo su venganza acabando con la vida de Azog, Rey de los Orcos de Khazad-dûm, y con la muerte de éste terminó la batalla final entre enanos y orcos.

Así fue como Thráin II y Dáin II llevaron a sus ejércitos a la victoria en la trágica Batalla del Valle del Arroyo Sombrío. Así llegaron a la victoria en la Batalla de Azanulbizar.



HÉROES DE LA LUZ



Hijo de Thrór y Rey del Pueblo de Durin durante el exilio. Dirigió a los Enanos en la Batalla de Azanulbizar. Fue capturado y asesinado más adelante por Sauron.

THRÁIN II (ENANO)

Valor en puntos: 95

Poder: 3

Voluntad: 1

Destino: 1

	C	F	D	A	H	V
Thráin II	6/5+	4	8	2	2	5

EQUIPO

Thráin II, Rey del Pueblo de Durin lleva un arma de mano, hacha a dos manos, hachas arrojadizas de serie y un escudo.

REGLAS ESPECIALES

Colérico: Si hay al menos un orco de Moria en el terreno de juego, Thráin II superará automáticamente todos los chequeos de valor que tenga que realizar, afectando estos a la regla *resistid*. Thráin II deberá efectuar un chequeo de valor si carga contra un enemigo que cause terror que no sea de Moria.

Líder Nato: Si Thráin II quiere efectuar una acción heroica y un oponente de la oscuridad también, se decidirá el orden de la manera habitual pero se sumará +1 a la tirada del dado para determinar que bando la realiza primero.

THÓRIN ESCUDO DE ROBLE (ENANO)

Valor en puntos: 80

Poder: 2

Voluntad: 1

Destino: 0

	C	F	D	A	H	V
Thórin	5	4	8	2	2	5

Hijo de Thráin II y Rey del Pueblo de Durin en el exilio. Siendo joven acompañó a su padre a la Batalla de Azanulbizar. En ella luchó valientemente y salvó la vida gracias a una rama de Roble que utilizó como escudo y mazo. Cuando su padre desapareció se convirtió en Rey, y durante cien años vivió en las Ered Luin. La fortuna hizo que se encontrara con Gandalf el Gris y decidió recuperar Erebor. Su expedición tuvo éxito, pero el valiente Rey murió poco después en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

EQUIPO

Thórin Escudo de Roble porta la Rama de Roble y una armadura pesada.

REGLAS ESPECIALES

Rama de Roble: la rama que cortó durante la batalla de Azanulbizar después de que se le quebrara el escudo y que blandió con gran agilidad fue el origen de su apodo. Thórin utiliza la rama de roble tanto para defenderse de los ataques enemigos usándola como si de escudo se tratara o la usa como porra. A efectos de juego cuenta como si Thorin estuviera armado con un escudo (le otorga un +1 a la defensa ya incluido en el perfil y le permite escudarse) y como arma a dos manos. Consulta el perfil de atributos de Dáin.



Acompañó a Thráin II durante sus viajes, y cuando éste fue capturado y hecho prisionero en Dol Guldur, retornó a las Ered Luin para informar de los sucedido a Thorin

DWALIN (ENANO)

Valor en puntos: 65

Poder: 1

Voluntad: 1

Destino: 3

	C	F	D	A	H	V
Dwalin	6/5+	4	7	2	2	5

EQUIPO

Dwalin porta un arma de mano y una armadura pesada. Además, por un coste en puntos adicional puede llevar el siguiente equipo.

Hachas Arrojadizas

5 puntos

REGLAS ESPECIALES

Ninguna



HÉROES DE LA LUZ

DAÍN DE AZANULBIZAR (ENANO)

Valor en puntos: 75

Poder: 2

Voluntad: 1

Destino: 2

	C	F	D	A	H	V
Daín de Azanulbizar	5/4+	4	8	2	2	6

Hijo de Náin y afamado guerrero. Siguió a su padre en la Batalla de Azanulbizar aún siendo muy joven. Cuando Azog mató a su padre, enfurecido, persiguió al Orco hasta el interior de las Minas de Moria y le decapitó, poniendo fin a la Batalla de Azanulbizar y la Gran Guerra entre Enanos y Orcos.

EQUIPO

Daín porta un hacha que puede ser usada a una mano o a dos.

NAIN (ENANO)

Valor en puntos: 100

Poder: 2

Voluntad: 2

Destino: 2

	C	F	D	A	H	V
Náin	6/4+	4	9	2	2	6

Hijo de Grór y padre de Daín Pie de Hierro. Dirigió a los Enanos de las Colinas de Hierro en la Batalla de Azanulbizar; sin embargo, en plena lucha fue muerto por Azog.

EQUIPO

Náin lleva a Barazantathûl y una armadura de Mithril.

REGLAS ESPECIALES

Barazantathûl: Consultar las reglas especiales de Daín Pie de Hierro, Rey de Erebor en el reglamento oficial de El Retorno del Rey.

FRERIN (ENANO)

Valor en puntos: 25

Poder: 1

Voluntad: 1

Destino: 1

	C	F	D	A	H	V
Frerin	4	4	7	1	1	4

Enano del linaje de Durin y segundo hijo de Thráin II. Luchó valientemente junto a su padre y su hermano mayor, Thorin, en la Batalla de Azanulbizar. En ella resultó muerto cuando los Orcos le rodearon.

EQUIPO

Frerin porta un hacha, que puede ser usada a una o a dos manos, y una armadura pesada.

FUNDIN (ENANO)

Valor en puntos: 25

Poder: 1

Voluntad: 1

Destino: 1

	C	F	D	A	H	V
Fundin	4	4	7	1	1	4

Enano del linaje de Durin, hijo de Farin y padre de Balin y Dwalin. Junto a sus hijos luchó en la Batalla de Azanulbizar, en la cual resultó muerto.

EQUIPO

Fundin porta una armadura pesada y un hacha que puede ser usada a una o a dos manos.



ACTO I : CHOQUE DE VANGUARDIAS

La Batalla de Azanulbizar comienza con el encuentro frontal entre los dos ejércitos. Los Enanos intentarán evitar que la superioridad numérica de los Orcos les haga retroceder hasta el bosque, y las huestes de Moria no permitirán que las tropas de los Enanos pisen con firmeza la roca del valle. Una lucha encarnizada cuerpo a cuerpo en la que las hachas y los puñales tendrán la última palabra. La batalla final por Khazad-dûm ha comenzado.

Contendientes

Por el Bando de la Luz combaten: Thráin II, Thórin (que va equipado con un hacha de mano y escudo en lugar de con la rama de roble), Frerin, Fundin, 16 guerreros enanos con escudo, 8 guerreros enanos con arma a dos manos, 8 arqueros enanos, 8 guardais de Khazad y dos guerreros enanos con estandarte.

El Bando de la Oscuridad está formado por 5 capitanes orcos de Moria (de los cuales 4 van armados con escudo y uno va armado con arco), 42 orcos de Moria con escudo, 36 orcos de Moria con lanza, 24 orcos de Moria con arco y un tambor.

Disposición del mapa

En un lado del tablero se sitúan las puertas de Moria, ubicadas encima de una colina que se extienda a lo largo de todo el lado del tablero y con una anchura de 24cm. En uno de los lados

cortos del tablero se encuentra el lago y en el lado opuesto, cerca de la esquina se encuentra el lindero de un bosque.

Posición inicial

Cada bando despliega en su lado del tablero (la Oscuridad en el lado de las puertas) a una distancia máxima de 24cm del borde.

Objetivos

El bando de la Luz ganará si consigue acabar con un 75% de las tropas de la Oscuridad (equivale a eliminar 82 miniaturas). El bando de la Oscuridad vencerá si consigue acabar con 30 o más enanos, momento en el cual los enanos empezarán a retirarse hacia el bosque abrumados por la superioridad de los orcos. Si las dos condiciones se dan en el mismo turno se considerará empate.

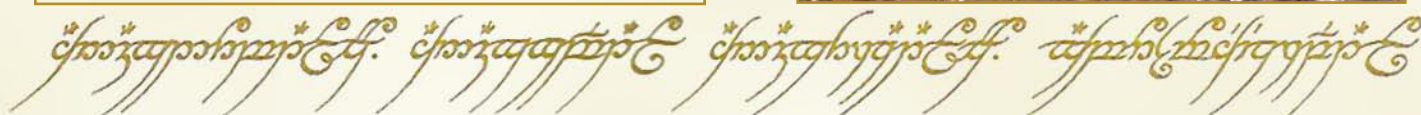


Reglas especiales

Sed de venganza: con el fin de representar la férrea determinación de los enanos durante la batalla de Azanulbizar para vengar la muerte de Thór los enanos empezarán a realizar chequeos de retirada cuando sufran un 60% de bajas en lugar del habitual 50%.

Campaña de la Batalla de Azanulbizar:

Si decides jugar los escenarios de la batalla de Azanulbizar como una campaña debes cambiar los objetivos del escenario. La batalla se desarrolla de manera normal hasta que los enanos sufran 25 bajas, a partir de ese momento su misión será retirarse por el lindero del bosque. Es muy importante anotar que miniaturas escapan hacia la relativa seguridad del bosque y las reservas de los puntos de poder, voluntad y destino de los héroes, así como las heridas sufridas.



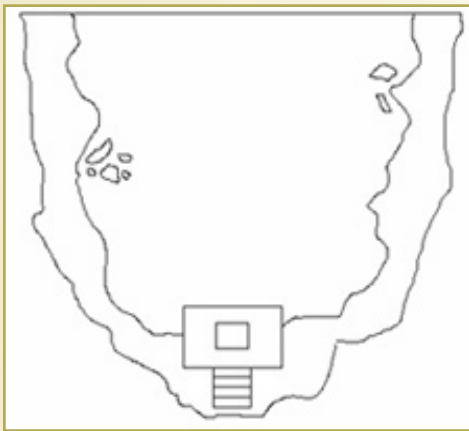
LA PIEDRA DE DURIN

Para dar forma a este elemento me base únicamente en algunos pasajes de La Comunidad del Anillo y en algunas explicaciones que aparecían en la Guía de la Tierra Media de Robert Foster. Así que básicamente esta es la visión que saqué de esas lecturas.

La Piedra de Durin señalaba el lugar donde Durin I miró por primera vez en el Kheled-Zâram y vio la Corona de Durin, así que deduje que este elemento, evidentemente, debía contar con un componente de agua y con un pequeño altar o mirador de piedra cercano que señalara este lugar sagrado para los enanos.

Como la Piedra estaba situada en el Valle del Arroyo Sombrio, cercano a la Puerta Este de Moria, tome fotogramas de la película La Comunidad del Anillo cuando los protagonistas pasan por aquel lugar, para observar el entorno del valle.

Con toda la información reunida me puse con ello.

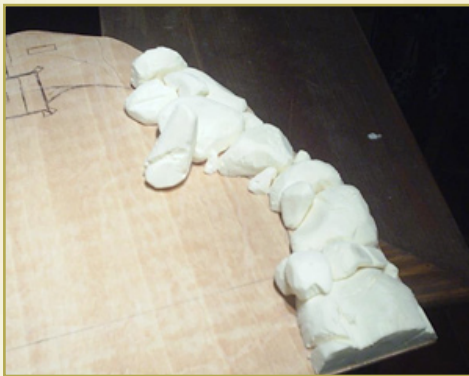


LA BASE

Lo primero que haremos será construir la base, para hacerla tomamos una plancha de contrachapado y le hacemos unos cortes siguiendo el dibujo contiguo. Para cortar madera lo ideal es una sierra de calar, si no dispones de una puedes apañarte con un serrucho (siempre mucha precaución al utilizar estas herramientas de corte).

La forma como se puede observar en el primer boceto es bastante aleatoria. Pensé que lo mejor para el tablero de juego era no representar todo el lago sino sólo una parte de manera que un lado estaría pegado a algún borde del tablero.

Como medidas orientativas, el largo máximo es de unos 52 cm. mientras que el ancho máximo alcanza los 52 cm.



ROCAS

El proceso más largo es sin duda el de colocar las rocas que rodearán el lago. El método para construir una roca es siempre el mismo. Primero tomamos un trozo de poliestireno y le vamos dando la forma que más nos guste con un cutter. Cuando la tengamos cortada es importante suavizar mucho los contornos ya que son piedras que se supone han estado mucho tiempo expuestas a la erosión.

A ser posible las piedras deben tener formas y tamaños diferentes para dar más variedad, no debe haber dos iguales. Cuando vayamos a pegar tendremos también en cuenta no dejar huecos demasiado grandes entre las rocas.

En el momento en que lleguemos a la zona central donde colocaremos la Piedra de Durin en sí, dejaremos momentáneamente de poner rocas hasta que tengamos dicho elemento terminado y pegado a la base de madera. Cuando este acabado, terminaremos de poner las piedras.



LA PIEDRA DE DURIN

Con la Piedra de Durin imaginé que lo mejor para asomarse al lago era un pequeño altar con unas escaleras que dieran acceso al mismo.

Con esta idea en la mente me puse a trabajar. Primero tallé dos trozos rectangulares de poliestireno, el superior más grande que el inferior, con las siguientes medidas:

Pieza	Largo	Ancho	Grosor
Inferior	9,5 cm	6,7 cm	2,5 cm
Superior	11 cm	8,0 cm	2,0 cm



A la pieza superior le hice un corte en uno de los bordes más largos para que encajara correctamente la escalera. También le talle algunos detalles con un lápiz de punta redondeada. La escalera, por su parte, la construí en dos secciones ya que quería que hubiera un espacio donde se pudiera situar una o dos miniaturas.

Cuando tuve todas las piezas que conformaban la piedra las pegué como aparece en la foto, colocando unos pesos encima mientras se secaba la cola para darle más estabilidad.



EL LAGO

Una vez estuvieron todas las rocas y la Piedra de Durin pegadas a la base de madera me puse con la representación del lago.

Existen varias formas de representar agua, en esta ocasión me decanté por una que no había utilizado hasta ahora: el agua artificial. Compre de los dos tipos que comercializa la marca WoodLand Scenics, uno para aguas tranquilas y otro para representar rápidos, oleaje... mi intención era combinar ambos productos.

Antes de empezar con el agua (que es el penúltimo paso que hay que dar antes de acabar la maqueta) es necesario dejar acabado el fondo, para ello empecé pegando arena por toda la base del lago haciendo orillas elevadas en algunas esquinas para que tuviera un aspecto más realista.

También añadí por algunas zonas rocas de tamaño medio para dar variedad al lago y que no fuera tan monótono.

Cuando estuvo todo pegado dejé secar y empecé a preparar el pintado.



PINTADO

La fase de pintado de este elemento es especialmente sencilla. La primera capa siempre será en estos casos de pintura texturizante y una vez seca, la imprimación en negro.

Al ser una superficie bastante irregular hay que asegurarse no dejar ninguna zona sin imprimir en negro. Para los lugares menos accesibles es recomendable utilizar pinceles de poco grosor.

El siguiente paso es pintar las rocas que rodean el lago y la Piedra de Durin, para ello empezamos con una capa de gris muy oscuro y seguiremos aplicando sucesivas capas de pincel seco, pasando de tonos grises menos oscuros a grises casi blancos. El último pincel seco se lo daremos en blanco cráneo muy ligero. La zona del fondo del lago (la arena) no vamos a pintarla como el resto de las rocas en tonos grises porque no quedaría bien todo del mismo color. Vamos a utilizar tonos marrones, para simular que tiene algo de lodo. Lo que es muy común en cualquier lago.

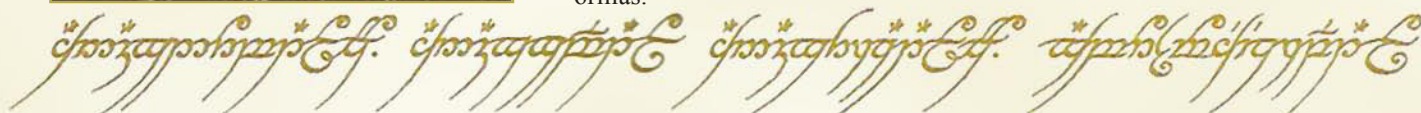
El truco para crear el efecto de profundidad en el agua consiste en pasar de tonos marrones oscuros (mayor profundidad) a tonos marrones claritos cuanto más nos acercamos a la orilla (menos profundidad). Así que empezaremos dando a todo el fondo una capa de marrón oscuro y cuando esté seca le iremos dando sucesivos pinceles secos de tonos más claritos de marrón según nos acerquemos a la orilla.



EL AGUA

Ya tenemos toda la maqueta perfectamente pintada, ahora solo resta verter el agua artificial y añadir unos pequeños detalles. Es importante que una vez echemos el agua, dejemos secar el tiempo suficiente. Ya que si no lo hacemos y seguimos modificando el elemento, corremos el riesgo de que alguna impureza quede pegada al agua y fastidie todo el trabajo.

Antes de echar el agua hay que tener en cuenta que el lago que intentamos representar es de aguas tranquilas. Por este motivo el segundo tipo de agua: "Water Effects" lo usaremos para zonas muy concretas, especialmente en las orillas.



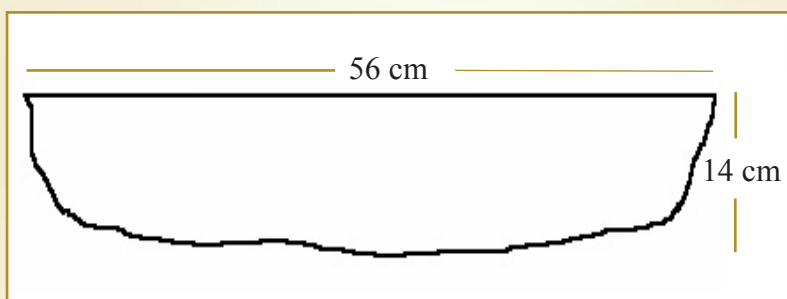
LA PUERTA ESTE DE MORIA

Para construir el principal elemento de escenografía del suplemento me basé en diversos fotogramas de la película "La Comunidad del Anillo". Correspondientes al paso de la Compañía del Anillo a su salida de las Minas de Moria. A pesar de lo que pueda parecer a primera vista, su construcción es bastante sencilla.



LA BASE

Como en cualquier maqueta, empezaremos construyendo la base. Para ello necesitaremos la plancha de madera y poliestireno. Mi intención era que la puerta quedara dispuesta para colocarse en uno de los laterales de la mesa de juego con lo cual uno de los bordes debía ser necesariamente recto. Con esta idea en mente saqué la sierra de calar y corté la madera de contrachapado siguiendo el siguiente esquema, aprovechando un borde de la tabla.



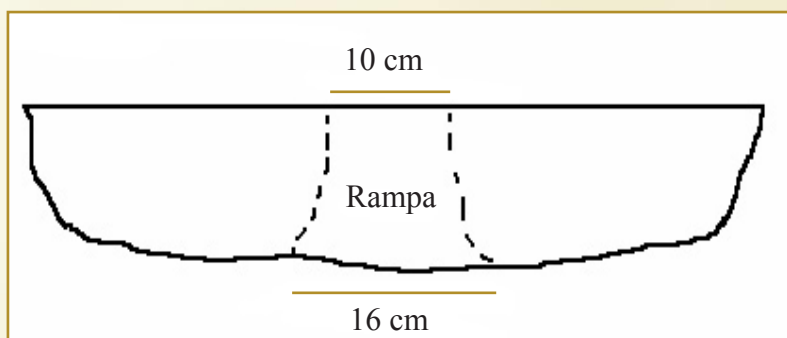
Cuando la madera estuvo lista corté un trozo de poliestireno de 3 cm. de grosor con la misma forma que la tabla base. Para obtener la misma pieza dibujé el contorno de la tabla sobre la plancha de poliestireno para posteriormente cortarla con una cuchilla de modelismo.



El siguiente paso es pegar con cola blanca las dos piezas que tenemos: tabla y plancha de poliestireno.

Usaremos unos pesos para favorecer la unión y dejaremos secar.

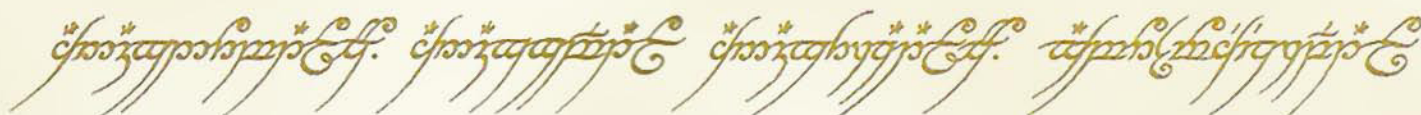
Con ambas piezas pegadas, comenzaremos a tallar la rampa de acceso a la puerta. Situada aproximadamente en el medio de la base con las medidas del esquema.



El poliestireno hay que tallarlo de tal manera que la pendiente sea suficientemente suave como para que una miniatura pueda situarse en ella sin caerse.

Una vez tengamos la rampa, suavizaremos toda la superficie con una cuchilla de modelismo tallando en ella algunos surcos y grietas para que se asemeje todo lo posible a una roca real.

No hace falta esmerarse más de lo necesario ya que más adelante lo recubriremos de escayola.





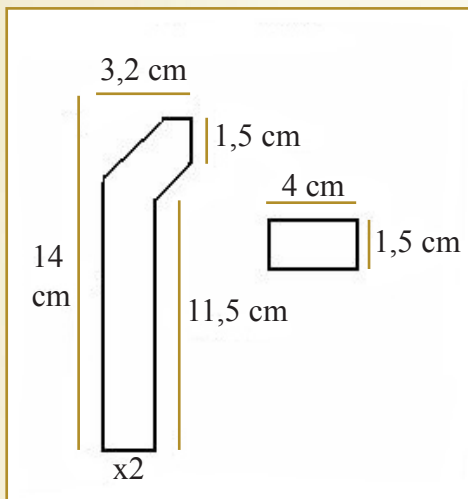
ACANTILADOS LATERALES

Después de la base, el segundo gran paso (y quizás el más importante), es el correspondiente a los acantilados que conforman la mayor parte de la maqueta. Lo primero es ir apilando a ambos lados de la rampa, planchas de poliestireno en forma de media luna. Concretamente cinco en cada lado. Cuando coloquemos la puerta pondremos otras dos planchas encima, pero eso ya se verá más adelante.

A continuación hay que pegarlos usando cola blanca. Como siempre pondremos unos pesos en la parte superior para que la unión sea más consistente. Dejaremos secar hasta que todas las piezas hayan quedado fuertemente unidas.

Ahora toca lo más laborioso: tallar el poliestireno. Como comento más arriba no hay que tallarle detalles demasiado finos porque antes de acabar cubriremos toda la superficie con escayola y esos detalles no se verían. El truco es limitarse a tallar los surcos más pronunciados que tenga la pared y los cambios de nivel entre las losas de roca.

Para tallar el poliestireno necesitarás disponer de un cutter de detalle (hoja alargada en punta) u otra herramienta parecida, y por supuesto bastante paciencia. Ve poco a poco, de abajo a arriba. Empezando por los surcos más pronunciados y pasando a los más suaves al final.



LA PUERTA

Para dar forma a la puerta primero construiremos el marco que son 3 trozos de poliestireno de 1 cm. de grosor con las siguientes medidas:

Con las piezas ya cortadas las pegaremos entre sí con cola blanca. En los bordes que van a dar al exterior de la puerta podemos grabar en el poliestireno algunas runas o inscripciones enanas. Para hacerlo sólo necesitas un lápiz de punta redondeada. Yo la verdad es que no me compliqué demasiado la vida y lo fui tallando según se me ocurrían.

Como detalles adicionales, coloqué en la base de cada pilar unos adornos parecidos a los que aparecen en las columnas de Moria.

Cuando el marco de la puerta esté pegado a lo que ya teníamos construido, procederemos a pegar dos trozos más de poliestireno sobre él para acabar también el acantilado. Estas planchas no son en forma de media luna sino más alargadas ya que tienen que cubrir los acantilados laterales y la zona de la puerta. Es decir, son como la base pero más estrechas.

Cuando estén bien fijos, los tallaremos la roca de la misma manera que hicimos en el apartado anterior.

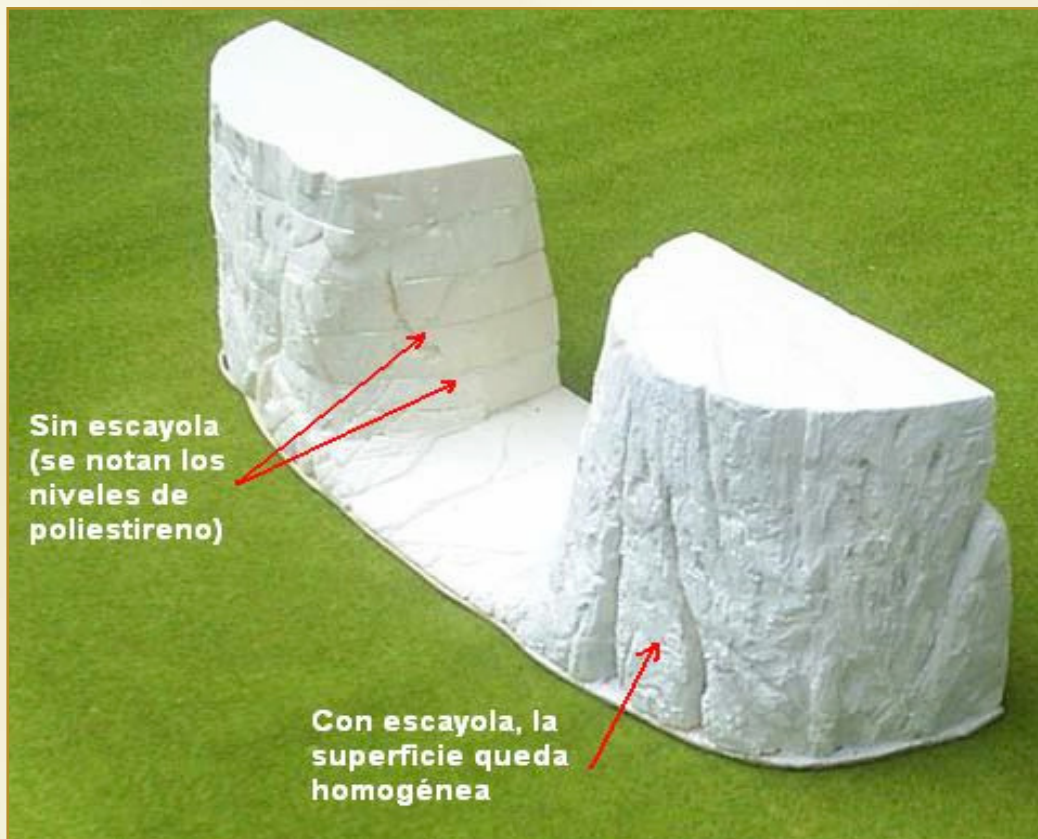


ESCAYOLA

Una vez tenemos los acantilados y el marco de la puerta tallados y pegados, es hora de aplicar la escayola.

Este material nos va a proporcionar dos mejoras importantes a la maqueta: por un lado elimina las grietas que quedan a la vista de los trozos de poliestireno apilados y por otro nos da la posibilidad de crear una textura muy parecida a la de un acantilado real.





Empezaremos haciendo la mezcla de escayola en polvo con agua en proporción una parte de agua por cada dos de escayola. Es importante que la pasta no quedé ni muy espesa ni muy acuosa ya que en ambos casos el manejo se hace mucho más complejo.

Con la pasta ya formada empezaremos a aplicarla sobre el poliestireno con una espátula pequeña o herramienta similar. De abajo a arriba intentando que no quede demasiado plana la superficie, lo ideal es un resultado bastante irregular.



Pasadas 24-48 h la escayola habrá secado por completo y podremos tallar la pared un poco más con la ayuda de un punzón.

Crearemos surcos y grietas, aprovechando los cortes que hicimos en el poliestireno en pasos anteriores, para que se asemeje lo más posible a una pared de roca.

Cuando nos hayamos cansado de tallar la escayola, sólo nos quedará una cosa por hacer antes de empezar a pintar el elemento: la parte trasera.

Es un paso sencillo, simplemente tienes que cortar un trozo rectangular de cartón suficientemente grande y pegarlo detrás de la puerta para que más tarde podamos pintarlo de negro y que aparente profundidad.



PINTADO

El pintado de este elemento también es bastante sencillo. Como la superficie es de escayola, podemos ahorrarnos perfectamente la capa de pintura texturizante ya que la textura ya la lleva de serie.

Así que pasamos directamente a la imprimación en negro. Como es una superficie muy irregular conviene repetir la capa de negro para no dejar ningún hueco sin pintar que arruine el resultado final.

Cuando la capa de este color este completamente seca, pasaremos a aplicar las distintas tonalidades de grises. Empezaremos por tonos grises muy oscuros e iremos dando con tonos más claros en pincel seco hasta terminar con un pincel seco de blanco. El fondo de la puerta lo dejaremos en color negro para aparentar profundidad.

Para acabar, decidí pegarle algunos arbustos de pequeño tamaño de color verde cerca de las grietas para romper la monotonía de los tonos grises



PINTAR A THRÁIN II

Lo primero como siempre será preparar la miniatura, le quitamos las rebabas, decoramos la peana e imprimamos en Negro Caos, bien con pincel o bien con spray.

Ahora ya estamos preparados para comenzar a pintar, comenzaremos por la capa, a la que hemos dado tonos verdes, comenzando con un Verde Snotling para la primera capa, que después hemos iluminado añadiéndole paulatinamente Verde Goblin y Verde Escorpión para las últimas luces de los pliegues.



Una vez tengamos la capa terminada, vamos a pintar el resto de la ropa. La hemos pintado en su mayoría en tonos azules, salvo la camisa interior, que apenas se ve bajo la cota de malla y el codo derecho, que se ha pintado en tonos naranjas. Para las zonas azules se ha partido de un Azul Encantado iluminándolo con Azul Hielo que a su vez ha sido iluminado añadiendo Blanco Cráneo a la Mezcla. Para lo poco que se ve de la camisa interior, se ha pintado con una base de Naranja Ardiente con luces de Carne Bronceada.



Turno ahora para las zonas marrones de la miniatura, en este paso podemos pintar dando una base de Marron Quemado iluminándolo poco a poco con Carne Putrefacta o Hueso Deslucido, pero ciertas zonas, como la barba y el pelo, puede ser interesante utilizar otra técnica mas rápida y sencilla de utilizar, consiste en pintar de blanco completamente la zona de pelo, para después darle un baño de Tinta Marrón diluida un poco en agua, esto nos dará un color de pelo castaño, y la tinta se encargará de marcar las sombras de los cabellos.



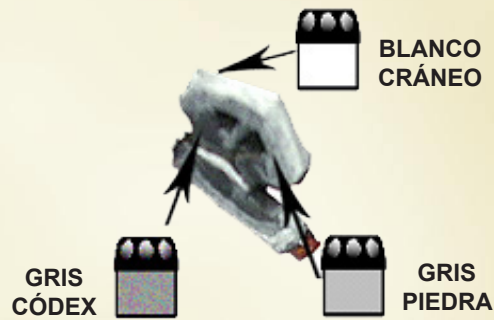


TINTA
MARRÓN

Daremos una capa de Marrón Quemado a las zonas de piel como base, la cual iluminaremos añadiendo primero Carne Enana y posteriormente Carne Élfica para iluminar las zonas mas prominentes, como nudillos, nariz, pómulos, etc.



Para terminar el enano nos quedan las zonas metálicas, podemos distinguir dos tipos de metales en esta miniatura, plateado y dorado, las zonas plateadas son las mas abundantes, ya que se han pintado así el hacha y la cota de malla. Se comenzó con Gris Códex sobre la capa negra de la imprimación para ir iluminando poco a poco añadiendo Gris Piedras en las zonas que reflejaría el metal, por ultimo, los últimos destellos se han resaltado añadiendo Blanco Cráneo a la mezcla anterior. Luego se decidió pintar en dorado la hebilla del cinturón y las placas de los antebrazos, para ello se comenzó con una capa de Marrón Quemado para las zonas de sombras y Amarillo Solar iluminado con Amarillo Clan Luna Malvada y Blanco Cráneo.



El escudo lo hemos pintado aparte para que fuera mas cómodo de pintar, tanto el escudo como el enano. Se ha pintado con un tono verde al igual que la capa, con Verde Snotling. Los motivos y dibujos del escudo se han pintado en dorado siguiendo la misma mecánica que usamos antes para las placas de los antebrazos o para el escudo del guerrero enano que también puedes encontrar en este suplemento.



Handwritten text in a stylized, cursive script, likely representing a name or title in a fantasy language.

ACTO III : EL FIN DE UNA GUERRA

Todo parecía perdido para Thráin II y su ejército: la superioridad de los Orcos era mayor y habían perdido mucho terreno. Pocos Enanos quedaban con vida y muchos de ellos estaban heridos, pero en el momento en que más ayuda necesitaban hicieron su aparición los Enanos de las Colinas de Hierro que no habían podido llegar antes. Fue entonces cuando Azog apareció en batalla acompañado por su Guardia Personal. Los Enanos, llenos de ira por ver a sus parientes acorralados y deseosos por vengar la muerte de Thrór; entraron en el campo de batalla dirigidos por Náin y por su hijo, Dáin Pie de Hierro. Las esperanzas de victoria se equilibraron, y la hora de decidir la Gran Guerra entre Enanos y Orcos había llegado.

Contendientes

El Bando de la Luz se divide en 3 grupos:

Enanos del Pueblo de Durin: capitán enano con arma a dos manos, 4 guardias de khazad, 7 guerreros enanos con escudo, 5 guerreros enanos con arma a dos manos, 5 arqueros enanos y un guerrero enano con estandarte.

Enanos de las Colinas de Hierro: Dain de Azanulbizar, Nain, 4 guardias de khazad, 8 guerreros enanos con escudo, 6 guerreros enanos con arma a dos manos, 6 arqueros enanos y un guerrero enano con estandarte.

Grupo del bosque: Thrain II, Thorin Escudo de Roble, 3 guerreros enanos con escudo, 1 guerrero enano con arco y un guerrero enano con arma a dos manos.

El Bando de la Oscuridad está dividido en dos grupos:

Ejército principal: 5 capitanes orcos de Moria equipados con escudo, 30 orcos de Moria con escudo, 30 orcos de Moria con lanza, 18 orcos de Moria con arco y un tambor.

Azog y su guardia: Azog, 6 miembros de la guardia de Azog con alabarda y 6 miembros de la guardia de Azog con arma de mano y escudo.

Disposición del mapa

En un tablero de 120 x 150 cm disponemos una colina que atraviese todo el largo del tablero con una anchura de unos 30 cm, encima de esta colina se encuentran las puertas de Moria y los acantilados de la montaña. En el lado opuesto tenemos el bosque en una esquina y el lago en la esquina opuesta. El resto del tablero se encuentra prácticamente despejado, exceptuando alguna pequeña formación rocosa dispersa.

Posición inicial

Los enanos del Pueblo de Durin y el ejército principal despliegan en las correspondientes zonas de despliegue a una distancia de 10cm entre ellas para indicar lo avanzado de la batalla.

El grupo del bosque despliega en el bosque de la esquina del tablero. Los otros grupos no se despliegan al inicio de la batalla (consultar las reglas especiales).

Objetivos

El Bando de la Luz ganará si consigue acabar con Azog y exterminar un 75% del ejército principal.

El Bando de la Oscuridad vencerá si consigue acabar con Nain y con el 75% del ejército de los enanos.

Si Thorin y/o Dain de Azanulbizar mueren, el Bando de la Luz solo podrá conseguir un empate.

Reglas especiales

La llegada de los primos de las Colinas de Hierro: los enanos de las Colinas de Hierro entran en el turno 3 por el lateral del campo de batalla.

La salida de Azog: Azog aparecerá junto con su guardia en las puertas de Moria a partir del sexto turno con un 4+ en una tirada. Si no sale cada turno que pase requerirá un punto menos en la tirada (un 1 siempre se considerará fallo).

Campaña de la Batalla de Azanulbizar

Si decides jugar los escenarios de la batalla de Azanulbizar en este escenario formarán parte del grupo del bosque los contendientes del Bando de la Luz que han sobrevivido en el Acto II y empezarán la partida en el estado en que abandona ron el tablero.



EVALUACIÓN DE LA CAMPAÑA DE AZANULBIZAR

El ganador de la campaña vendrá decidido mayoritariamente por el resultado del último escenario.

Victoria mayor de los enanos: Los enanos ganan el último escenario y en este sobreviven Dain, Thorin y Thráin II.

Victoria menor de los enanos: Los enanos ganan el último escenario pero Thráin fallece en la batalla. El último de los anillos de los enanos ha caído en manos de Sauron antes de lo previsto.

Empate: Los enanos ganan el escenario pero fallecen Dain y/o Thorin. Sin ellos la historia no habría sido como la hemos conocido. La ferrea defensa de Dain evitó que las huestes de Sauron se hicieran con el control de Erebor y el Valle durante La Guerra del Anillo. Por su parte, Thorin lideró el grupo de enanos (con la ayuda de Bilbo Bolsón) en el viaje que acabó con la muerte de Smaug y la recuperación de Erebor por parte de los enanos.

Victoria mayor oscuridad: Azog vence a los enanos.

EMPUJADOS AL BOSQUE NEGRO

Tras un duro día de camino en el cual Thráin II se ha percatado de la presencia de seres que les persiguen entre la maleza y la sombra de los sinuosos árboles, por fin la compañía de enanos duerme en torno a una hoguera bajo una incesante oscuridad. Un ligero movimiento del viento y el sonido de una rama partiéndose no muy lejos del campamento indica que los enanos no están solos. Creyendo que el abrigo del Bosque Negro les proporcionaría seguridad, no hay ningún enano vigilando, y por doquier, parece que unas criaturas quieren cazar esta noche...

Contendientes

Por el Bando de la Luz toman parte Thráin II, Balin (sin el Hacha de Durin), Dwalin (equipados con hachas arrojadizas) y 10 guerreros enanos (5 con escudo, 3 con arco y 2 con arma a dos manos).

El Bando de la Oscuridad está formado por tres grupos:

El **grupo 1** está formado por un capitán orco con escudo, 8 orcos de Dol Guldur con escudo (usa el perfil y miniaturas de los orcos de Mordor), 3 orcos con arma a dos manos, 2 orcos con arco, 3 orcos con lanza y 3 jinetes de huargo con venablo.

El **grupo 2** está formado por un capitán orco con escudo montado en huargo, 5 orcos con escudo, 4 orcos con arco, 2 orcos con lanza y 2 jinetes de huargo con venablo.

El **grupo 3** está formado por un capitán orco con escudo, 6 orcos con escudo, 3 orcos con arma a dos manos y 6 orcos con lanza.

Disposición del mapa

En el lado Norte del tablero (112x112) se encuentra el lindero del Bosque Negro y el resto del campo de batalla se trata de

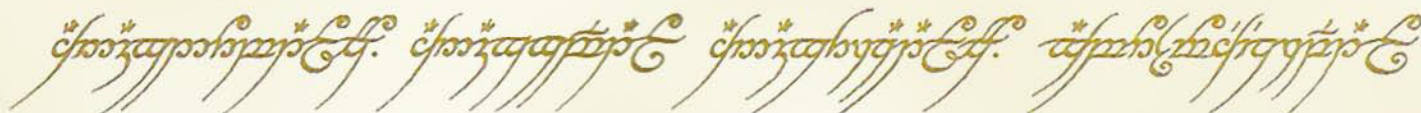


una llanura con algunos árboles y rocas dispersos. También se puede incluir alguna pequeña colina en la mitad Sur del tablero.

Posición inicial

Los enanos despliegan en el círculo de 8 cm de radio alrededor de la hoguera.

Los tres grupos de orcos despliegan en sus respectivas zonas de despliegue: el grupo 1 en el lado Este, el grupo 2 en el lado Sur y el grupo 3 en el lado Oeste.



Objetivos

El objetivo de la Luz es acabar con el 50% de las tropas de la Oscuridad.

El objetivo de la Oscuridad es capturar a Thráin II y llevarlo a Dol Guldur (se considerará capturado cuando muera y una miniatura de la Oscuridad se ponga en contacto con él).

Si Thráin II escapa por el borde del Bosque Negro antes que se cumpla alguno de los objetivos se considerará la partida como empate.

Reglas especiales

Noche cerrada: una noche oscura sin luna provoca que la línea de visión de las miniaturas se vea reducida a 20cm.

Sorprendidos reponiendo fuerzas: los enanos se encuentran descansando tras una dura jornada de caminata cerca del Bosque Negro, aunque habían decidido continuar su camino sin penetrar en la espesura del Bosque.

Los orcos les atacan mientras los enanos están dormidos, por lo que contarán con la iniciativa en el primer turno.

Entrada escalonada: el grupo 2 del bando de la oscuridad moverán a partir del turno 2 y el grupo 3 lo hará a partir del turno tres.

PERDIDO EN EL BOSQUE NEGRO

Thráin II se ha introducido en el Bosque Negro acosado por las huestes del mal y en lo único que piensa es en salir cuanto antes fuera de atenta la mirada de los orcos y de los árboles. Sin embargo, las tropas de Dol Guldur le siguen muy de cerca y no tardarán mucho en darle alcance. Por suerte para el enano, los elfos, liderados por Orowen, aún vigilan los linderos del Bosque, así que si los orcos no quieren caer atravesados por flechas invisibles tendrán que avanzar con cautela, pues sus peores enemigos tienen una gran vista y oído, están ocultos, y sus arcos no se suelen tensar inútilmente...

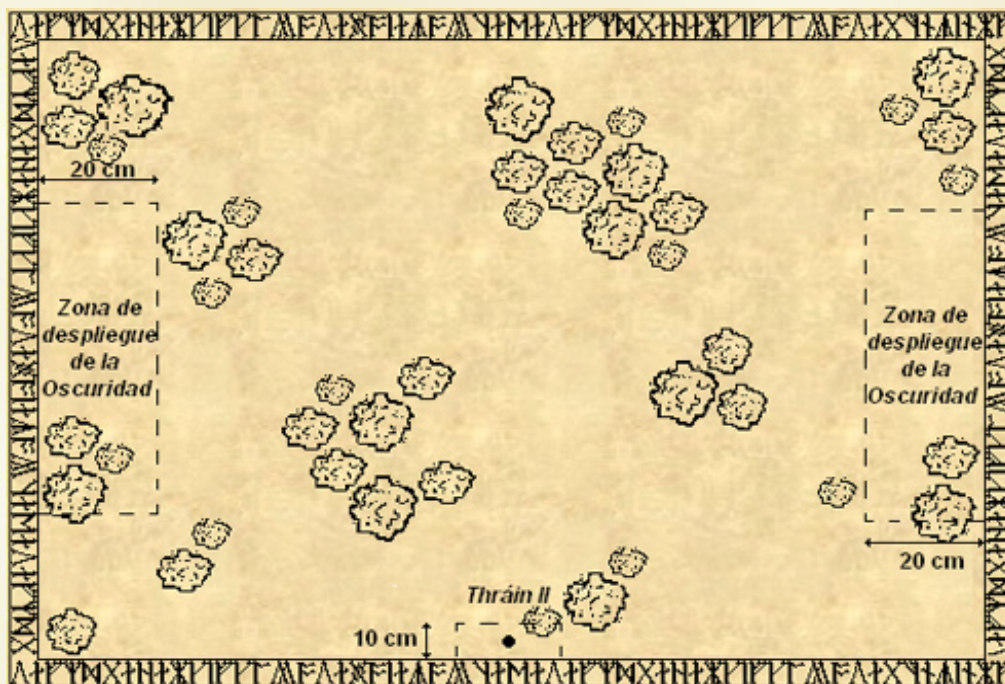
Contendientes

El Bando de la Luz está compuesto por Thráin II, Orowen (Capitán elfo silvano armado con arco élfico y espada élfica y con la habilidad de Tirador Experto), 10 elfos silvanos (armados con espada élfica y arco élfico).

El Bando de la Oscuridad está formado por 3 grupos de orcos formados por un capitán orco con escudo, 5 orcos con escudo, 5 con lanza y 2 con arma a dos manos.

Disposición del mapa

El tablero mide 112x112 cm todo él está cubierto por árboles entre los cuales podemos encontrarnos diversos senderos y claros.



EL PUEBLO DE DURIN EN EL OESTE

Terminada la más épica y sangrienta de las batallas entre enanos y orcos, pocos de los descendientes de Aüle quisieron retornar al Abismo Negro de Moria. Dáin se negó a morar en los salones de Khazad-dûm debido a la presencia del Balrog y ordenó a su gente regresar a las Colinas de Hierro. A causa del mismo motivo, Thráin II junto con sus hijos, Thorin Escudo de Roble, apodado así por la utilización de la rama como escudo y porra en Azanulbizar, y Dís, y también acompañado por los descendientes de Borin, marcharon a las Ered Luin, emplazadas más allá de las tierras habitadas por los extraños medianos.

Trabajando duramente en las montañas azules, el pueblo de Thráin II creció y se hizo próspero, pero poco tiempo durarían los descubrimientos en el oeste ya que las riquezas en las Ered Luin se limitaron, y por ello, el Rey del Pueblo de Durin en el exilio deseando poseer más riquezas, abandonó su hogar en el 2841 acompañado por Balin y por Dwalin, hijo de Fundin, entre otros, para dirigir

se a Erebor, sin mencionárselo siquiera a su hijo Thorin

Tras cuatro años y tras ser continuamente acosado por criaturas malignas, el Rey Thráin desapareció cerca del Bosque Negro. Al no encontrarle, Dwalin y Balin regresaron a las Ered Luin para informar al hijo de Thráin II y nuevo Rey, Thorin, de lo sucedido. Lo que en verdad ocurrió fue que las huestes de Sauron lo capturaron y lo llevaron a las fosas de Dol Guldur, una fortaleza oscura situada en el sudoeste del Bosque Negro.

Tras ser torturado durante cinco largos años le arrebataron el Anillo de Poder que portaba, y finalmente Thráin II murió en el 2850 no sin antes entregar a Gandalf el Gris, que se adentró en la fortaleza, la llave de la Puerta Lateral de Erebor.

Y así fue como Thráin II, el orgulloso y poderoso Rey del Pueblo de Durin durante el exilio pereció en Dol Guldur; aunque su leyenda continuó viva.

HACER UN PORTAESTANDARTE ENANO



Los enanos tienen en su perfil de atributos la posibilidad de equiparlos con un estandarte, pero esta miniatura no existe, así que si queremos representar un enano con estandarte no tenemos mas remedio que realizar una conversión. Crear un portaestandarte enano es mas sencillo de lo que puede parecer en un principio, para ello vamos a utilizar la figura de uno de los arqueros enanos, en concreto, el que no esta disparando.

Una vez tengamos ya nuestro enano preparado, tenemos que preparar el material para realizar la conversión. Necesitaremos unos alicates, un cutter, un taladro manual de broca fina y un clip. Como ves son materiales sencillos de encontrar.

Con la miniatura preparada y las herramientas listas, ya podemos empezar a conversionar nuestro enano. El primer paso es eliminar las partes de la miniatura que no nos sobran, en este caso el arco y el carcaj de las flechas.



Haciendo uso de los alicates y teniendo cuidado de no arrancar el brazo entero, quitamos el arco, seguramente no lo arranques perfecto a la primera, así que con el cutter corta y remata lo necesario para que la zona donde estaba el arco, quede lo mas lisa posible. Con el carcaj de las flechas hacemos la misma operación.



Con la miniatura preparada y las herramientas listas, ya podemos empezar a conversionar nuestro enano. El primer paso es eliminar las partes de la miniatura que no nos sobran, en este caso el arco y el carcaj de las flechas. Haciendo uso de los alicates y teniendo cuidado de no arrancar el brazo entero, quitamos el arco, seguramente no lo arranques perfecto a la primera, así que con el cutter corta y remata lo necesario para que la zona donde estaba el arco, quede lo mas lisa posible. Con el carcaj de las flechas hacemos la misma operación.



EL FIN DEL EXILIO

Con la muerte de Thráin en las mazmorras de Dol Guldur, su hijo Thorin Escudo de Roble se convirtió en el heredero de Durin, heredero de un pueblo en el exilio, y heredero de otra venganza; pues su corazón y sus pensamientos volvían una y otra vez al hogar arrebatado en la Montaña Solitaria por Smaug el Dragón. Y así pasaron varios años, trabajando como podían con las pocas riquezas que las Ered Lui les podían proporcionar, en pobres viviendas de exilio, mientras en su interior Thorin acumulaba cada vez menos esperanzas y más odio.

Fue por fin en el año 2941 cuando Thorin se encontró con Gandalf el Gris, a quien preocupaban muchos asuntos y no olvidaba el papel que tendrían que desempeñar los enanos; y aconsejado por éste Thorin preparó el viaje que les devolvería el poder y la gloria de antaño. Con una compañía de once valerosos enanos, y un saqueador hobbit de la Comarca, partieron en dirección a la Montaña Solitaria.

Fue sin duda un viaje lleno de contratiempos y peligros, pero

finalmente lograron hacerse con el largamente añorado hogar y el tesoro que éste guardaba; y Smaug salió de la montaña para atacar la ciudad cercana de los hombres, Esgaroth, causando el terror y el pánico con cada acometida, hasta que Bardo el arquero acabó con la vida del último de los grandes Dragones.

Sim embargo, tan pronto como los orcos tuvieron noticias el regreso del Pueblo de Durin a Erebor, se prepararon para atacar antes de que pudieran organizarse con fuerza. Y así tuvo lugar la inesperada Batalla de los Cinco Ejércitos, pues a los pies de la Montaña se enfrentaron con dureza los orcos conducidos por Bolg, hijo de Azog; lobos salvajes; elfos; enanos y hombres. Fue una lucha cruenta en la que el mismo Thorin perdió la vida, pero pudo descansar eternamente en paz, pues la Montaña Solitaria había sido recuperada, y el Pueblo de Durin pronto comenzó a recuperar la grandiosidad de antaño, ahora gobernados por el Rey Dáin II.

BALIN Y EL RETORNO A MORIA

Los años fueron pasando. El reino bajo la montaña creció próspero bajo la incesante labor de los enanos. Las profundidades de Erebor proporcionaban toda una gran serie de riquezas y materiales espléndidos para los Hijos de Durin, pero no pasó mucho tiempo antes de que comenzase a brotar entre ellos una nueva sensación de inquietud. Poco a poco se iban oyendo cada vez más murmullos de perturbación. Se hablaba de encierro, de reclusión y aislamiento.



Para muchos enanos, La Montaña Solitaria se había quedado pequeña, no satisfacía sus ambiciosos planes de expansión y desarrollo. Y de nuevo, los pensamientos del Pueblo de Durin volvieron una vez más hacia las Montañas Nubladas, hacia el glorioso reino de antaño: a Moria.

El esplendor y la magnificencia que Khazad-dûm había alcanzado en los tiempos de sus antepasados atormentó sus mentes una vez más. Cada enano anhelaba el poder de sus grandes mansiones, pero Moria despertaba igualmente un gran temor en sus corazones. Sin embargo, el malestar que había brotado en muchos enanos por las pocas posibilidades que Erebor ofrecía superó a cualquier recelo, hasta que finalmente fue Balin quien pidió al rey Dáin partir con una expedición numerosa de sus gentes hacia el reino abandonado; y aunque éste no se lo dio de buena gana, la compañía de barbiluengos partió un día hacia el sur.

Durante un breve tiempo el reino de Dáin recibió noticias de sus hermanos y de las actividades que habían comenzado a realizar en las profundidades de las minas. Pero a uno de estos informes no volvió a seguirle ningún otro, no volvieron a llegar reseñas de ningún tipo y nada más supieron de lo que podía haberles acontecido. Y así, treinta años después de la partida del grupo de Balin, un grupo de enanos viajaron hasta Rivendel para pedir consejo a Elrond. Y días más tarde, la Compañía del Anillo penetró en las oscuridades de Moria, desiertas, silenciosas... hasta que hayaron una tumba con una inscripción en una de sus polvorientas salas:

“BALIN FUNDINUL UZBAD KHAZADDÚMU”
Balin hijo de Fundin, Señor de Moria.

La inexpugnabilidad de Moria había vuelto a traer la desgracia a los enanos que osaron adentrarse en ella. El esplendor de Khazad-dûm nunca retornaría. Pero siempre atormentaría a los Hijos de Durin en sus sueños.



CONSTRUIR LA TUMBA DE BALIN

MATERIALES

- Poliestireno de alta densidad (2-3 cm. de grosor)
- Pequeña sección de contrachapado
- Cartón fino
- Arena

HERRAMIENTAS

- Chuchilla de modelismo
- Cola blanca

PINTURAS

- Pintura texturizante
- Pintura acrílica negra y blanca



BASE

Para hacer la base primero cortaremos el pequeño trozo de contrachapado en forma de círculo tomando como referencia un viejo CD con el que haremos el contorno. Una vez lo tengamos cortado es preciso darle unas pasadas con papel de lija por los bordes para suavizarlos ligeramente. Para finalizar este primer paso pegaremos unos pequeños rectángulos de cartón fino que simulen losas en el suelo. La arena no la pegaremos todavía, sino que esperaremos a tener la tumba terminada y pegada.



TUMBA

Esta pieza la construiremos completamente a partir de poliestireno. Lo único que tenemos que hacer es cortar tres piezas: la base de la tumba, la tumba en sí y la losa que la cubre, con las siguientes medidas:

	Largo	Ancho	Grosor
Base de la Tumba	6,5 cm	4,0 cm	0,7 cm
Tumba	4,5 cm	2,5 cm	1,5 cm
Losa	5,0 cm	3,2 cm	0,5 cm

DETALLES

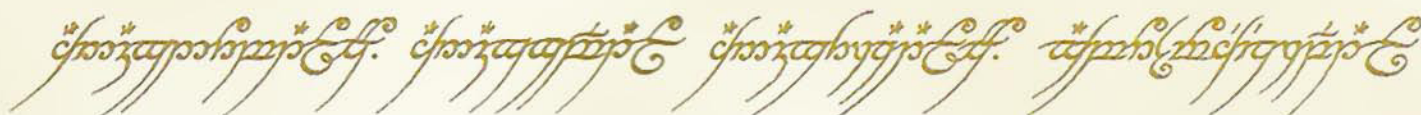
Para dar un poco más de vida al elemento, decidí añadir dos pequeños detalles. Uno de ellos fue pegar un hacha de Warhammer Fantasy que encontré en mi caja de "restos", el otro fue tallar en un pequeño trozo rectangular de poliestireno, el Libro de Mazarbul y algunas hojas sueltas del mismo también con poliestireno (una lámina muy fina)



PINTADO

La primera capa en elementos que simulan roca debe ser siempre la de pintura texturizante. Una vez seco procederemos a aplicar la capa de imprimación en negro, puede ser cualquier tipo de negro, no sólo Citadel o Vallejo.

A continuación empezaremos con las luces, pasaremos de tonos grises oscuros a grises muy claros con una última mano de blanco en pincel seco. A la losa que cubre la tumba le daremos sucesivos pinceles secos de blanco hasta conseguir el tono que buscamos.



PINTAR A BALIN, SEÑOR DE MORIA



PREPARACIÓN

Como siempre que abordemos el pintado de una miniatura, lo primero que tenemos que hacer es prepararla adecuadamente. No es conveniente empezar a pintar la miniatura según abrimos el blister, porque el proceso de moldeado de una miniatura es sucio y deja imperfecciones. Hay que examinar la mini en detalle, y con ayuda de un cutter, unas tenazas y un juego de limas de modelismo (llamadas también limas de cola de ratón), eliminar todas las partes sobrantes, las rebabas y los restos que encontremos (¡con cuidado de no cargarnosla!).

Personalmente, después de eliminar las rebabas suelo usar una Dremmel (un mini-taladro eléctrico) con un cepillo de alambre para “pulir” toda la miniatura. Además de darle un acabado liso, este cepillado resalta los detalles de la miniatura y elimina los restos que pudieran haber quedado de pasos anteriores. Ya sólo nos queda lavar la miniatura con agua templada y jabón, pegarla a la peana con superglue, e imprimarla.

Yo suelo imprimir con spray negro, que cómo veis suele dejar partes de la miniatura sin cubrir. Para solucionarlo, una vez la pintura está seca, aplico un par de capas de pintura negra diluida, para no tapar los detalles. El siguiente paso será pintar la cara, para esto la primera capa que daremos será de Marrón Quemado, seguido de una capa de Carne Enana para las primeras luces en prácticamente toda la cara menos en las arrugas más pronunciadas, como los ojos, el borde de la nariz o la unión de la cara con el pelo, y terminamos con las últimas luces en carne élfica en las zonas más prominentes de la cara, como la nariz o los pómulos.



Capa de imprimación con spray.



Capa de imprimación repasada a mano.

Pintaremos a Balin según el esquema de pintura que nos sugiere Games Workshop, aunque en internet podemos encontrar muchos ejemplos de esquemas de pintura alternativos que nos pueden servir de inspiración.

LOS VERDES

Para pintar las partes verdes de la figura usaremos un degradado. Empezaremos con Verde Angeles Oscuros, iremos degradando hacia Verde Snotling, y terminaremos con un verde claro mezcla de Verde Snotling y Hueso Deslucido para aclararlo. Hay varias claves para hacer un buen degradado. Es importante utilizar varios colores intermedios, lo que conseguiremos haciendo mezclas con los colores de inicio y de origen para el degradado. También es importante que la pintura esté diluida, para no tapar los colores anteriores con los nuevos. Además, si la pintura está húmeda, se puede mezclar el color de un paso con el color anterior en la propia miniatura. Esto último es muy difícil de hacer con los colores acrílicos, que al tener una base acuosa se secan rápidamente. Para evitarlo, existen unos productos llamados retardantes de secado de acrílicos (los encontrareis en cualquier tienda de Bellas Artes). Si añadís un poco de retardante de secado a vuestras mezclas (con un 10% es suficiente), la pintura se mantendrá húmeda unos minutos extra, y podréis hacer las mezclas entre capas en la propia miniatura, con lo que al final conseguireis degradados mucho más homogéneos.





- | | | | |
|----|--|----|--|
| 1. | 100% Verde Angeles Oscuros (capa base) | 5. | 50% Verde Snotling + 50% Hueso Deslucido |
| 2. | 50% Verde Angeles Oscuros + 50% Verde Snotling | 6. | 33% Verde Snotling + 66% Hueso Deslucido |
| 3. | 33% Verde Angeles Oscuros + 66% Verde Snotling | | (luces finales) |
| 4. | 100% Verde Snotling | | |

Aquí están las imágenes de Balin con las diferentes capas de verde pintadas. En el último paso se ha aplicado un lavado muy diluido de Verde Snotling en toda el área para unificar las capas:



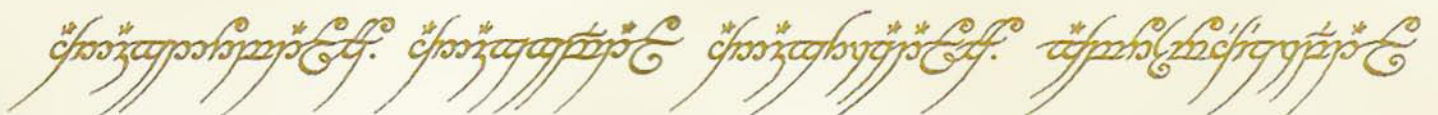
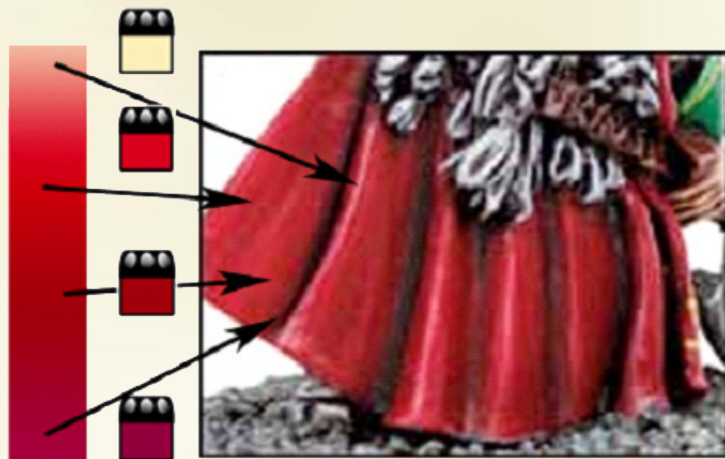
LOS ROJOS

A continuación pintaremos la capa en tonos de rojo. La filosofía es la misma que antes, pero ahora usaremos las siguientes mezclas:

- | | | | |
|-----|-------------------------------------|-----|---|
| 7. | 100% Rojo Costra (capa base) | 12. | 33% Rojo Entrañas + 33% Rojo Sangre + 33% Hueso Deslucido |
| 8. | 50% Rojo Costra + 50% Rojo Entrañas | 13. | 66% Rojo Sangre + 33% Hueso Deslucido |
| 9. | 33% Rojo Costra + 66% Rojo Entrañas | | (luces finales) |
| 10. | 100% Rojo Entrañas | | |
| 11. | 50% Rojo Entrañas + 50% Rojo Sangre | | |

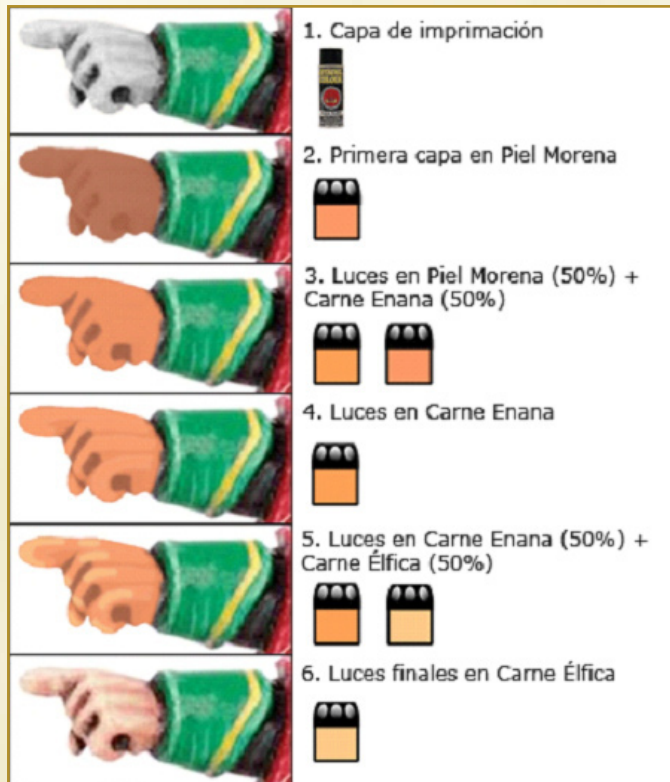


En el pintado de capas, y en general zonas con pliegues pronunciados, hay que imaginarse la miniatura como un paisaje con valles y montañas. El fondo del "valle" se ha de pintar siempre con la capa base, que hace de sombra. Según vamos subiendo se van aplicando las luces, como si de curvas de nivel se tratara, hasta pintar con las últimas luces sólo las "crestas" de las montañas.



LA CARNE

La piel se pinta usando una capa base de Piel Morena, y continuación aplicando luces con Carne Enana, y Carne Élfica para las luces finales:



14. 100% Piel Morena (capa base)
15. 50% Piel Morena + 50% Carne Enana
16. 100% Carne Enana
17. 50% Carne Enana + 50% Carne Élfica
18. 100% Carne Élfica (luces finales)

Además de utilizar los colores adecuados, es importante saber dónde se han de aplicar. Las luces en las manos siguen siempre un patrón determinado, siguiendo la línea de los dedos y marcando primero los tendones y luego los nudillos y las puntas de los dedos en cada luz posterior. Las luces en la cara se aplican en la zona de las cejas, la nariz, los pómulos y en el labio inferior.



EL PELO Y LA BARBA

Para pintar el pelo y la barba se utilizan unos cuantos grises, llevándolos hasta el blanco. Las mezclas son las siguientes:

- | | |
|---|--|
| 19. 50% Marrón Quemado + 50% Gris Códex (capa base) | 22. 100% Gris Piedra |
| 20. 100% Gris Códex | 23. 100% Blanco Cráneo (luces finales) |
| 21. 50% Gris Codex + 50% Gris Piedra | |



lo que basta poner poca pintura en el pincel e ir siguiendo las líneas del pelo para ir subiendo las luces. Para las luces finales el truco es usar el lado del pincel, no la punta, e ir pintando el mismo borde de cada pelo hasta el final.

LOS METÁLICOS

Aunque hay otras técnicas para pintar metal aquí usaremos una técnica clásica: aplicaremos el color metálico base, haremos un lavado de tinta para marcar las sombras, y terminaremos con unas luces en un color metálico más claro. En el caso de los dorados, los pasos utilizados fueron:

- | | |
|-----|--|
| 24. | Oro Brillante (capa base) |
| 25. | Tinta Avellana (lavado) |
| 26. | 50% Oro Brillante + 50% Plateado Mithril |

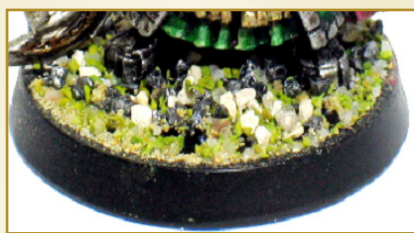




Al aplicar lavados de tinta hay un par de trucos que siempre vienen bien. En primer lugar, no utilizar la tinta directamente del bote. Las tintas están diluidas en un medio que suele dejar un acabado brillante, por lo que siempre es conveniente diluirlas bien en agua para matar ese brillo. Además, la tensión superficial no suele ser la adecuada, y eso provoca que las tintas sean difíciles de controlar y se “desparramen” sobre la superficie, sin mucho control de lo que estamos haciendo. Para evitarlo, suelo poner un poco de cola blanca en la paleta donde mezclo las tintas con el agua. El preparado (aproximadamente 10% cola blanca, 40% agua, 50% tinta) tiene la consistencia adecuada para evitar los problemas mencionados. Experimenta para ver cuál es la mezcla más adecuada para ti.

Para los plateados las mezclas fueron las siguientes:

- 27. Metalizado Bolter (capa base)
- 28. Cota de Malla (luces)
- 29. Lavado con 50% Tinta Marrón + 50% Tinta Negra
- 30. Segundo Lavado con 50% Tinta Marrón + 50% Tinta Negra
- 31. Luces finales con Cota de Malla

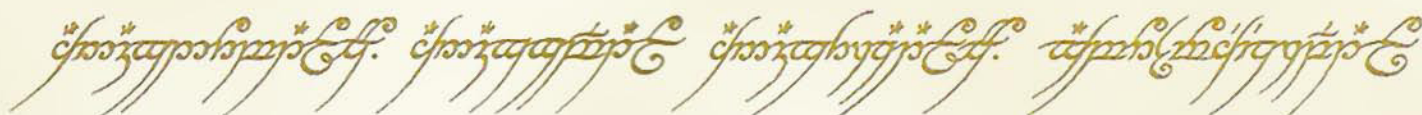


LOS DETALLES FINALES

Ya sólo queda pintar el mango del hacha, retocar algún detalle y realizar la base. Yo suelo utilizar una mezcla de serrín de metalismo, piedrecitas, arena de cenicero y arena de modelismo ferroviario (la que simula el carbón) que personalmente me gusta, pero aquí cada uno que decida cómo decorar su base. ¡Lo peor es no decorarla de ninguna manera!

Después de pegarla sobre arena blanca y dejarla secar toda la noche, siempre aplico primero un lavado de Tinta Marrón, y luego un pincel seco de Marrón Cuero seguido de uno más suave de Gris Codex. Por último, utilizando cola blanca, pego algún grupo aislado de césped electrostático y algún que otro arbusto artificial. El borde de la peana lo pinto siempre de Marrón Bestial.

¡Y aquí esta el resultado final!



EL PUEBLO DE DURIN DURANTE LA GUERRA DEL ANILLO

Convertido ahora en Rey, Dáin pie de Hierro gobernó en Erebor de manera impecable y justa. La volvió a restaurar de tesoros y riquezas y también de honor, el honor que antaño predominó allí.

De nuevo el Reino Bajo la Montaña prosperó bajo el mando del poderoso Rey Dáin, que recuperó la antigua amistad con el Reino de Valle, y por lo tanto, con el Rey Brand.

Durante más de cincuenta años el Pueblo de Durin permaneció tranquilo, hasta que, en la época de la Guerra del Anillo el Señor Oscuro Sauron intentó derrotar por todos los medios a los Pueblos Libres de la Tierra Media, entre los que se encontraban el Reino Bajo la Montaña y el Reino de Valle.

En el 3019, un ejército de orientales atacó Valle, y por ello Dáin acudió en la ayuda del Rey Brand.

La batalla se tornó en derrota pues la fuerza oriental resultó ser más poderosa que la unión entre los enanos y los hombres. Durante un avance de las tropas del mal el Rey Brand cayó. Su cuerpo quedó tendido en el fragor de la batalla, pero el valeroso Rey del Pueblo de Durin postró su honor, respeto y amistad hacia su amigo entre el cadáver del Rey y las huesas del Señor Oscuro.

Muchos orientales murieron antes de que Dáin resultara muerto, llevando así la amistad entre los dos reinos hasta las

más remotas raíces de las montañas.

Utilizando la Montaña Solitaria como bastión, los hombres de Valle junto con los enanos de Erebor supervivientes a la masacre se refugiaron allí tras la derrota inicial, quedando sitiados y sin posibilidades de victoria.

Cuando todo parecía perdido, la sorprendente caída de Sauron llenó de valor a los dos ejércitos que dirigidos por Thorin III y Bardo II y armados con las ansias de vengar la caída de sus reyes, rompieron el sitio y derrotaron a los orientales que, en su huida, fueron muertos o escaparon hacia tierras que ya no les proporcionarían seguridad.

Con la unión de los enanos de Erebor y de los hombres de Valle se forjó una alianza rematada con la sangre y muerte de los dos reyes caídos en batalla y con la designación como nuevos gobernantes a Bardo II, Cuarto Rey de Valle y a Thorin III, nuevo Rey del Pueblo de Durin y apodado Yelmo de Piedra.

En el oeste, pasados largos años de paz tras la definitiva caída de Sauron y de la amenaza de Mordor, otra amistad quedó sellada para siempre. Pero en esta ocasión fue una amistad más sorprendente aún, pues Gimli el enano, hijo de Glóin, cruzó el mar en el 120 de la Cuarta Edad junto con Legolas el elfo, acabando con un antiguo tópico que estos dos compañeros lograron enterrar para siempre.



El pueblo de Durin prosperó durante la guerra del Anillo.

TACTICAS PARA LOS ENANOS

¡BARÚK KHAZAD! ¡KAZAD AI-MENÚ!

Los guerreros del pueblo de Durin se caracterizan por su enorme resistencia y su hábil manejo de los distintos tipos de hachas de combate. Su reducida estatura les impide ser tan rápidos como los humanos, los elfos y los orcos y tampoco pueden utilizar monturas (aunque pensándolo bien, ¿quien necesita un caballo en una mina?). Pero estas carencias son suplidas por una enorme habilidad marcial que les permite salir airosos de combates en inferioridad numérica.

En estas páginas aprenderemos las premisas más importantes de cómo llevar a nuestro contingente enano a la batalla, ya sea para batallas a puntos o para jugar uno de los múltiples escenarios en que se usan estas tropas.

DAÍN II PIE DE HIERRO, REY DE EREBOR

Sin lugar a dudas el mejor guerrero enano del juego, a pesar de estar entradito en años, y una opción bastante buena dado que su coste en puntos no es muy elevado.

Los puntos débiles de Dáin residen en su bajo atributo de Combate, sobretodo si lo comparamos con el combate del resto de héroes enanos, y la regla especial *Viejo*, que le impide saltar con facilidad los obstáculos (a ver cuantos de vosotros serias capaces solo de levantar el hacha a esas edades).

Pero realmente estos puntos débiles no son cruciales ya que en la gran mayoría de las partidas no se verá obligado a demostrar su escasa agilidad debido a que los campos de batalla suelen estar dominados por terrenos llanos. Y su combate de 5 es superior a la de gran parte de los héroes de la oscuridad (a excepción de los trolls, los héroes uruk-hai y de algunos otros).

La elevada defensa de Dáin, solo superada por la de Sauron y el Balrog, le permite sobrevivir a condiciones extremas, aunque nunca hay que confiarse demasiado. Así que si en alguna ocasión le rodean, no es tan apremiante gastar los puntos de Poder para ganar el combate, al contrario, podemos permitirnos perder algún turno y ver como las armas de sus enemigos rebotan contra él y guardarnos los puntos para acometer algún movimiento estratégico que pueda desbaratar los planes al enemigo.

Barazantatúl, al igual que el *Hacha de Durin* de Balin, es un arma espléndida que nos permite rebanar miembros de orco con extremada facilidad.

Y por si lo dicho hasta ahora fuera poco, Dáin también cuenta con la regla especial *Voz de Mando* con la cual todos nuestros enanos superarán automáticamente cualquier chequeo de valor que deban realizar. En más de una ocasión esto nos salvará la partida, porque ver desmembrarse el ejército debido al gran número de bajas es frustrante (a no ser que seas orco y corras por salvar tu vida del hacha de un enano).

BALIN

El líder ideal para nuestro ejército de enanos de Moria. Sus altos atributos (sobretodo en lo referente a defensa) combinados con una buena reserva de puntos de poder le hacen un héroe muy poderoso. La pega es que solo dispone de un punto de destino, por tanto, debemos cuidar de no tentar demasiado a la suerte permitiendo que el enemigo nos rodee.

La opción del *Hacha de Durin* la veo obligatoria, puesto que le confiere una habilidad de combate muy superior al resto de personajes. Tenemos las ventajas de blandir el hacha a dos manos pero sin los inconvenientes. No puede pedírsele más a este experto luchador enano.

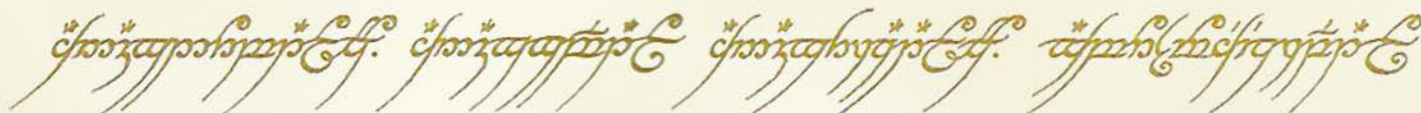
El hacha arrojadiza que posee puede ayudarnos a eliminar algún enemigo antes de entrar en combate. Aunque no es conveniente colocarse a distancia de carga del enemigo solo para poder disparar, nos reservaremos los lanzamientos para cuando efectuemos las cargas (recordad siempre a mover primero a Balin en estos casos, porque si queréis cargar con él y con otros enanos al mismo enemigo no podréis dispararle si ya se encuentra trabado en combate).



CAPITANES ENANOS

La típica opción de capitanes disponible para cada raza. Perfectos para acompañar a Balin en la correcta dirección del ejército.

Ambas opciones de equipo son muy acertadas: o armados con arma a dos manos o con escudo. Equiparlos con las dos opciones no es recomendable puesto que se pierden puntos y la defensa del capitán no se ve incrementada. Además, en caso de vernos rodeados la defensa 7 ya nos ofrecerá una protección bastante aceptable. La opción del hacha arrojadiza, a pesar de la mejora sufrida con la salida del reglamento de El Retorno del Rey, la encuentro excesivamente cara por la utilidad que tiene en las batallas. Mejor guardarse estos puntos para destinarlos a otros quehaceres.



REYES ENANOS

A un nivel por encima de los típicos capitanes los enanos disponen de reyes. Básicamente la opción de rey enano es idéntica al capitán enano, puesto que desempeñaran el mismo tipo de funciones en nuestro ejército.

La diferencia principal radica en los atributos: el rey enano cuenta con un atributo de combate y de valor más elevados, además de contar con un punto más de Voluntad. Es cierto que también cuenta con un punto más de defensa que el capitán básico, pero a este último podemos equiparlo con escudo y así igualar sus defensas.

Las opciones de equipo son las mismas: arma a dos manos y hachas arrojadizas. Como en el caso de los capitanes no es aconsejable elegir hachas arrojadizas, pero en el caso de los reyes enanos las hachas a dos manos se vuelven casi imprescindibles, puesto que en esta ocasión no debemos plantearnos el dilema de elegir el escudo para subir la defensa o el hacha a dos manos para pegar más fuerte en combate.

Ahora bien, para partidas a puntos no representan nada nuevo, más que un gasto de 10 o 15 puntos frente a los capitanes. El punto de Voluntad adicional no es demasiado útil puesto que en el juego no hay excesivos hechiceros, y exceptuando los Nazgûls, los pocos que hay no representan un peligro muy grande.

El punto de valor adicional puede ir bien en algunas ocasiones, pero si contamos con Dáin en nuestro ejército, será totalmente innecesario. Además, con un atributo de valor de 5 (los capitanes) y 4 (la tropa) ya tenemos muchas posibilidades de no fallar los chequeos.

En el caso del punto adicional de combate, con un atributo de 5 ya empatamos con gran parte de los héroes del bando de la luz. La elevada defensa de los enanos nos permite el lujo de dejar de ganar algún combate, invirtiendo de esta manera los puntos sobrantes en adquirir más tropa.

LA GUARDIA DE KHAZAD

Enanos armados con arma a dos manos y con arma de mano. Poseen un punto adicional de fuerza y de defensa respecto a los guerreros enanos. Una opción nada desdeñable dado su coste en puntos. Vale tantos puntos como un uruk-hai equipado con escudo y poseen un punto más de defensa y la regla de escolta.



Son recomendables en un número reducido para acometer la función que se les otorga por historia: escolta de los héroes. El número adecuado puede oscilar entre los 4 y 8 para un ejército de 500 puntos. Conviene hacerlos atacar junto con un guerrero enano armado con hacha y escudo para así incrementar sus posibilidades de ganar el combate sin tener que prescindir de las hachas a dos manos.

ESTANDARTE ENANO

Incluir un estandarte (a 500 puntos es excesivo incluir más) en nuestro ejército puede ayudarnos en más de una ocasión a pesar del elevado coste en puntos que su adquisición supone. Siempre debemos mantenerlo en segunda fila, alejado de las refriegas, para así evitar que sea abatido y perder los bonificadores del combate. Podemos usar los estandartes de dos formas distintas:

1. Para potenciar nuestro grupo de choque: en todo ejército bien organizado siempre se dispone de una sección del ejército más poderosa, que se usa como fuerza de choque con el fin de romper la línea enemiga. En el caso de Rohan, el grupo de choque normalmente consistirá en un grupo de caballeros liderados por algún héroe (como por ejemplo Éomer). Este grupo de choque depende en gran medida de la táctica y formación que vayamos a usar en la batalla.

En esta ocasión situaremos al estandarte detrás del grupo de choque, de manera que el máximo de miniaturas queden dentro de su radio de acción. De esta manera la efectividad del grupo de choque es incrementada gracias a la habilidad de repetir tiradas desafortunadas para ganar los combates.

2. Para proteger nuestra sección más vulnerable: el principio de yin y yang viene a decirnos que no hay blanco sin negro, no hay luz sin oscuridad; pues en nuestro ejército pasa lo mismo, no hay sección fuerte sin sección débil. Normalmente la sección débil del ejército está compuesta por tropas de proyectiles que quedan rezagadas para seguir disparando o por algún grupo de miniaturas sin apoyo de ningún héroe.

El estandarte puede ayudar a reforzar este punto débil de nuestro ejército, sobretodo para evitar que el enemigo nos rompa el frente y se nos cuele por la retaguardia. Si esto pasara nos enfrentaríamos contra enemigos delante y detrás simultáneamente, quedando nuestros guerreros rodeados con extrema facilidad.

Si el enemigo cuenta con tropas de caballería debemos colocar automáticamente nuestro estandarte en la sección débil, en caso contrario tendremos en pocos turnos una horda de jinetes galopando hacia las espaldas de nuestro ejército. En esta situación, ni siquiera la gran defensa de los enanos podrá hacer mucho por nosotros.

GUERREROS ENANOS

O también podríamos llamarlos las latas de la Luz. Su elevada defensa 6, la cual no tiene parangón entre las demás razas del juego, les hacen muy resistentes ante los ataques de proyectiles. Si además subimos su defensa a 7, los ejércitos de la Oscuridad equipados con arcos tendrán serias dificultades para herirnos con sus arcos orcos (irán 6/4), mientras que los ballesteros uruks irán a 6 para conseguir derribar a uno de nuestros enanos.





Además, la elevada defensa de Gimli ya le protege suficiente de los disparos enemigos (en cambio a Legolas si que convendría equiparlo con la capa y evitar que muera al arrojarle un alfiler).

Cuando juguemos escenarios con la Compañía del Anillo podemos asignar a Gimli como parapeto para los hobbits, dado que normalmente suelen atraer la mayoría de disparos enemigos debido a su escasa defensa y su número de heridas (sobretudo Merry y Pippin).

La opción de arma a dos manos para estos guerreros tiene una desventaja: el hecho de no contar con un arma de mano de reserva para los casos en que las cosas se ponen realmente feas y es necesario salir con vida a pesar de no rebanar ninguna de esas criaturas siervas de los poderes malignos. Deben adquirirse en un número reducido y es necesario que siempre vayan acompañadas por enanos equipados con escudo. (Recordad que las armas a dos manos son más efectivas cuando combinamos a un guerrero armado con arma a dos manos y uno sin esta opción).

Los arqueros enanos poseen ventajas sobre los hombres debido a la fuerza tres de sus saetas. Su alcance es más reducido que el de los arcos, arcos élficos y ballestas, así que seguramente se vean obligados a mover la totalidad de su movimiento durante el primer turno para poder situarse en posiciones de tiro.

También tenemos la opción de realizar andanadas en los primeros turnos si no tenemos objetivos dentro de nuestro alcance. De todas formas es mejor no abusar de los disparos en andanada debido a su baja efectividad, es más aconsejable perder un turno de disparo y situar correctamente nuestras tropas. Además, en algunas formaciones de las que explicaremos a continuación será imposible realizar disparos en andanada debido al escaso número de arqueros o a que se despliegan dispersos.

GIMLI

En cuanto a Gimli, podríamos decir exactamente lo mismo que hemos explicado anteriormente para Balin, puesto que sus perfiles son prácticamente idénticos. La única diferencia radica en que por 5 puntos más, Gimli posee un punto de destino adicional pero cuenta con un punto de voluntad menos. En la mayoría de partidas es más útil contar con un punto de Destino adicional, dado que los héroes con capacidad de lanzar hechizos no abundan en demasía. Solo en el caso de enfrentarnos a Nazguls o a Saruman nos sería conveniente tener una buena reserva de puntos de Voluntad si no queremos ver anulados a nuestros estimados héroes.

En ejércitos temáticos de enanos es más aconsejable la inclusión de Balin debido a la opción de equiparlo con el hacha de Durin. La opción de capa élfica de Gimli es bastante inútil. Estamos pagando 10 puntos adicionales para que cuente con una regla especial que sólo nos supondrá ventajas si el tablero de juego cuenta con mucha escenografía.



LA GUERRA DEL ANILLO

LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

TRASFONDO

Baruk Khazâd, El Reino bajo la Montaña, está dedicado a la raza de los Enanos, y más concretamente al Pueblo de Durin, una de las Siete Casas de los Enanos. El suplemento comienza con los primeros días de esta casa, es decir, con la llegada a la Tierra Media de Durin el Inmortal. Desde ese momento exploraremos toda la historia del Pueblo, pasando por el esplendor de Moria, su posterior caída, el tiempo de los dragones, la Gran Guerra de los Enanos y los Orcos, la pérdida del Anillo de los Enanos, Thórin y la Compañía, la expedición de Balin, y los Enanos en la Guerra del Anillo. Un viaje trepidante por Moria, Erebor, las Colinas de Hierro, las Montañas Nubladas y Las Ered Lui, los Reinos bajo las Montañas. Todo ello acompañado de una historia detallada, relatos de los momentos más trepidantes, guías de los personajes y lugares más significativos, guías de escenografía de los enclaves y objetos más importantes de los Enanos, guías de pintura de héroes y guerreros, guías de conversiones, tácticas para que mejores tus estrategias, sin olvidarnos de los escenarios para recrear las distintas batallas y momentos que vivió este magnífico Pueblo.

APROXIMACIÓN AL CONTENIDO

- Más de 8 escenarios para que recrees los momentos más importantes de la historia del Pueblo de Durin, todos ellos acompañados por un breve artículo de consejos tácticos para su desarrollo.
- 9 nuevos personajes para que amplíes tu ejército de Enanos. Además también dispondrás de dos héroes de la oscuridad.
- 4 guías de escenografía con las cuales podrás representar objetos y lugares relacionados con los Enanos.
- 5 Guías de Pintura y 2 de conversiones, con las cuales podrás pintar a tus guerreros de colores alternativos, o profundizar en el pintado de los héroes.
- Relatos de los momentos cumbres de la historia del Pueblo de Durin, así como descripciones de los lugares y personajes más significativos y explicaciones de las distintas etapas de la historia de los Enanos. Todo ello para que conozcas a la perfección todo lo que puedas sobre este pueblo.
- Detalladas tácticas para que conozcas nuevas formaciones para los Enanos y consejos estratégicos de manera que no pierdas ni una sola partida con este feroz ejército.

