

# LA GUERRA DEL ANILLO

LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

# 03  
ABR  
2023



ARTICULOS  
PEANAS DE LA TIERRA MEDIA

ENTREVISTAS  
ARAMOND. GANADOR LIGA LGDA 2022

RELATOS  
ESTARSE CALLADO

CONCURSOS LGDA  
ABRIL 2023

# MAGAZINE

Hace unas semanas se celebraba el Warhammer Fest, en el que nuestro juego de Middle Earth iba a tener alguna novedad o novedades. Finalmente y como muchos nos temíamos, todo se quedó en una única novedad, un mini diorama con los hobbits, Bilbo, Pippin, Merry y Sam, escondidos bajo el árbol resguardados de la presencia de un Nâzgul a caballo.

Una figura sin duda muy bonita pero... ¿algo más?, ni siquiera es una miniatura para el juego.

Hace ya mucho tiempo que la comunidad que juega a El Señor de los Anillos o ahora Middle Earth pide a gritos una revisión del catálogo de miniaturas, así como novedades de ejércitos antiguos y miniaturas nuevas de las que tenemos el perfil desde hace décadas y siguen sin tener miniatura.

Algunos tachan de protestones a los que cada vez que sale alguna novedad se quejan de esto, dicen que se debería de alabar que sigan saliendo novedades, mientras esos mismos recuerdan con añoranza los tiempos en los que había novedades mensuales.



¿Quién tiene razón?... como siempre en el centro está la medida, y si por un lado está bien que sigan apareciendo nuevas miniaturas, por otro está bastante claro que el juego ha dejado de ser prioritario (si alguna vez lo fue) para la empresa. Hay quién deseaba, y así lo hacía saber, que Games Workshop dejase la licencia de El Señor de los Anillos, sin embargo, si esto ocurriese... ¿qué empresa tendría la capacidad de hacerse con dicha licencia?

El juego ha tenido y tiene una vida similar a la de otros “Juegos de Especialista” de GW, sobre todo en el caso de BloodBowl, juego que dejó huérfano y que una comunidad internacional increíble se encargó de mantener viva, tanto éxito tuvo que ahora GW está sacando novedades cada cierto tiempo, revisando los ejércitos, etc... y eso mismo es quizás a lo que aspiran los más viejunos en el juego, que GW vea que este juego tiene detrás una comunidad fuerte que está dispuesta a comprar (al final todo se reduce por desgracia a eso, no olvidemos que esto es un negocio y GW busca rentabilidad) las figuras, quizás solo así se produzca la reacción de quien tiene la sartén por el mango.

La aparición de algunas empresas hace unos años, y actualmente de la fiebre del diseño e impresión 3D ha hecho que la comunidad de jugadores pueda tener esas novedades que GW niega a su público, en un claro ejemplo de similitud con BloodBowl, por lo que aunque desde GW no se haya apostado, al menos claramente, por el juego, sí que goza de en estos momentos de buena salud, y el tirón se está viendo claro en el número de jugadores y torneos que se organizan en España por ejemplo.

Desde La Guerra del Anillo siempre se ha apostado, como es lógico, por el juego en sus diferentes vertientes (juego, pintura, coleccionismo, personalización, relatos...) y a nuestro parecer somos uno de los orgullosos pilares que mantienen a flote el juego, sobre todo en los oscuros años pasados cuando las novedades anuales se contaban con los dedos de una mano.

Esperamos que el futuro sea mejor, pues pensamos que hay mimbres para ello, la serie de Amazon, las películas anunciadas para un futuro próximo, los diseños 3D...

Una de las cosas que distingue al universo de El Señor de los Anillos, es su cosmogonía implantando un carácter atemporal mágico gracias a las gentes, las costumbres y los paisajes de la Tierra Media.

En este artículo abordaremos la importancia en las peanas no sólo en función del lugar sino también del tiempo en que se desarrolla la acción de nuestras miniaturas.

En el mundo del modelismo y de las miniaturas el detalle bien ejecutado es muy importante. Este punto es vital ya que he observado que muchos pintores realizan detalles mal ejecutados bien por falta de información al realizar el proyecto o bien por falta de técnica o pericia a la hora de realizar lo que tenían en mente.

Vamos a poner una serie de ejemplos de cómo ejecutar correctamente una peana teniendo en cuenta estos tres factores: La ambientación, el tiempo y el lugar.

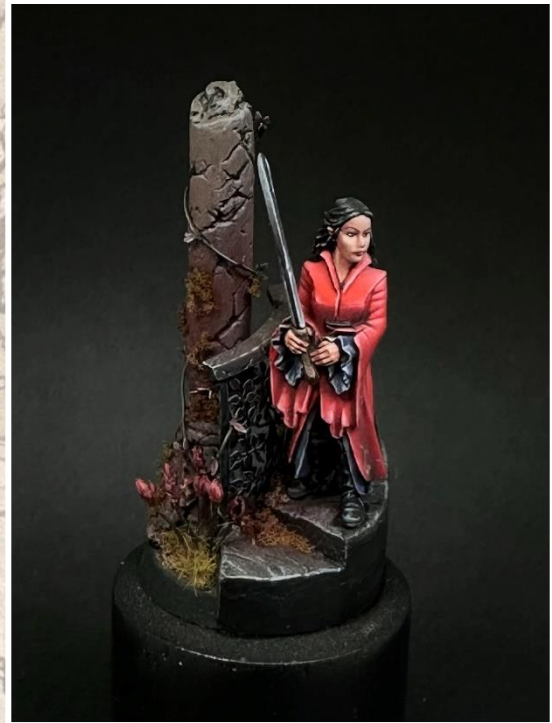
**Gandalf.** Aquí el autor realiza algo muy interesante que es elevar la miniatura para crear una escena impresionante como es la escena, mítica, de la lucha en Moria de Gandalf contra el Balrog. Algo tan sencillo como crear parte del puente, funciona perfectamente para ubicar la escena. En cuanto a la ambientación, un punto interesante, son jugar con los contrastes de luminosidad, la miniatura quede enmarcada de forma mágica por la luz de la vara. Y contraste de temperatura que refleja al efecto OSL del fuego proyectado desde abajo.

El instante es fácil de enmarcar dado que la pose del modelo alude a una secuencia que todos tenemos en nuestra mente a una escena de la película.



**Nâzgul.** En esta otra imagen se juega con una peana simple como es un saliente de piedra. bien ejecutado esto ayuda a que la peana cobre más valor en el movimiento del caballo creando una secuencia espectacular. En cuanto a la ambientación oscura con esos tonos fríos azulados tanto en la peana, como el caballo y en el propio MNM del Rey Brujo hace que el modelo tenga una ambientación tenebrosa.

**Arwen.** Un claro ejemplo del dominio de la composición en una peana de juego se da en este caso. Nuestra protagonista está en unas escaleras élficas con la profundidad y enmarcación con una columna de fondo. Nuestro modelo se ve en una ambientación con predominio de los tonos cálidos, propio de los elfos. La peana juega un papel vital presentando a una bonita Arwen... y es que sin llamar la atención con esos tonos oscuros y monótonos, le da todo el protagonismo a la figura, pero cuando estamos saciados defijarnos en la elfa, podemos pasar a escudriñar los detalles de la propia peana,



**Nazgûl.** Este es un ejemplo de peana ya hecha que ayuda de manera rápida a colocar y situar al modelo en una escena. Típica peana de piedra donde el autor juega con los tonos fríos propios de escenas carentes de sentimientos, reflejando la maldad, y frialdad en la quietud del modelo.

Además, con el uso de los colores fríos aumenta la sensación de maldad de la figura, un Nâzgul, y nos transmite también frialdad.

La combinación de los verdeazulados en la armadura y la piedra de la peana hacen que la miniatura parezca salida de la tierra, que es un mal primigenio.

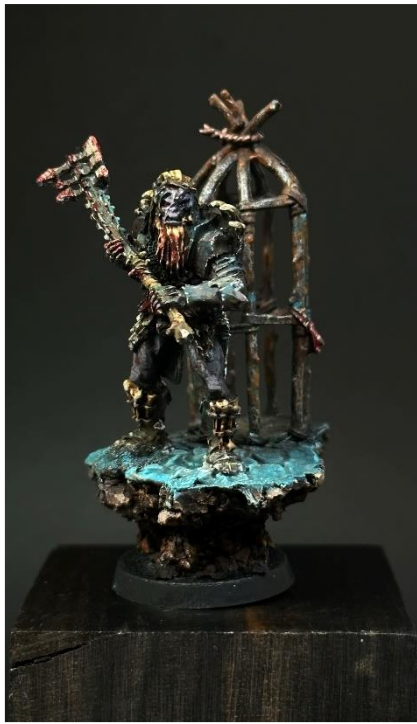
**Arquero.** Una miniatura interesante por varios motivos. El primero la figura está en una posición baja por lo que hay que jugar con elementos bajos como es el farolillo en este caso que viene a proyectar un OSR sencillo para delimitar el espacio de la escena. Por otro lado, jugar con el lugar aquí es básico. Un muelle con el efecto de pintura de agua es perfecto para ambientar peanas. Aquí se juega también con un contraste de temperatura y de colores complementarios, junto con la luminosidad que ya hemos descrito de la escena. Una miniatura que va más al efecto de la escena en la peana que a la depuración en la técnica del acabado.



**Alfrid.** Esta figura pone de manifiesto la creatividad de los pintores al contar historias. Como de una pose estática se puede sacar una historia en un momento determinado con una ambientación concreta. No es la mejor versión de lo que se podría realizar en cuanto a la estética de la peana pero a veces el tiempo es el factor determinante en la realización de los procesos de conversión y pintura.

Considero que es una miniatura en cuanto a peana de las más interesantes que he visto en los últimos años del Señor de los Anillos. Pocas veces se ven los cortes de encuadre en peanas de juego redondas. Los cortes de encuadre se suelen ver en miniaturas de exposición y siempre en peanas cuadradas.





**Guardián de las Mazmorras.** El mismo ejemplo lo tomamos, pero con la altura y la colocación de una jaula en la pose estática del Guardián de las mazmorras de Dol Guldur que hace que la miniatura tenga porte y presencia por la altura pasiva. Hay que recordar la gran altura de la figura, que sin embargo no se aprecia tanto debido a la jaula que tiene detrás. Mediante el ensanchamiento de la base desde la misma peana hasta los pies de la escena hace que podamos incluir en ella todo este pequeño minidiorama. El pintado del conjunto también trabaja en la calidad de la figura, al ser de tonos fríos ensalza el ambiente tétrico y de la oscuridad, actuando sin embargo como un elemento clarificador con esos tonos turquesa, hace que lo que hay encima destaque más.

**Gamelin.** Una miniatura preciosa en la composición. Una columna en forma de arco envuelve y encuadra la figura, mientras que se eleva en una peana sacando a relucir un suelo adoquinado de piedra. Una escena de interior donde refleja la lucha del personaje.

El autor tiene en cuenta varias cosas, subir la altura para dar mayor dramatismo a la escena. Es un recurso que no se suele verse con frecuencia, quizás por el sistema práctico del juego, ya que pudiera afectar al transporte, movimiento del modelo, línea de visión, etc... La segunda parte, una escena situada en un momento y situación concreta. El autor resalta con la peana el movimiento de la miniatura. Este es un truco que los pintores utilizan si lo consideran oportuno. Jugar con la propia figura es básico para poder hacer algo que llame la atención. El salto queda evidente con la escena en que justo se derrumba parte del camino. Un bonito contraste de Movimiento de la escena dividida en dos partes: zona alta (desarrollo activo) zona baja (desarrollo pasivo).



**Galadriel.** Una de mis figuras preferidas, la composición es perfecta. De fondo el autor enmarca con los dos árboles la escena. Presenta a una Galadriel altiva que se despide desde la roca poniendo la distancia a través del agua. Aquí la definición y el detalle de todo es crucial para contemplarlo toda la escena despacio. La peana es perfecta en su resolución, no hay más que añadir. Este es un ejemplo de la belleza oculta que tienen algunas miniaturas de El Señor de los Anillos.



Con estos ejemplos espero que os sirvan de ayuda a la hora de realizar vuestras propias obras. Tengo el gusto de haber visto como muchos de vosotros me habéis pedido muchos consejos para poder replicar ejemplos como los citados anteriormente. Por eso viendo que es un tema interesante he querido desarrollar este artículo con mucho cariño para vuestro uso y disfrute.

Me despido esta frase que siempre tengo presente:  
La inspiración existe, pero tiene que encontrarse trabajando (Pablo Picasso)

Un abrazo, namarië.

**Jonathan Gil Blanco (Elinhir)**

Entrevistamos a Aramond, jugador de Madrid, que ha ganado la última Liga de Torneos de La Guerra del Anillo celebrada en 2022 y que representa una nueva hornada de jugadores jóvenes que viene pisando fuerte.

**Primero de todo, felicidades por la victoria en esta liga y gracias por acceder a responder la entrevista.**

Hola, encantado de poder charlar un rato contigo. Hablar del juego es una de las cosas más adictivas del hobby.



**Explicanos un poco tu historia en los torneos de LGDA, de dónde viene tu nick, cuándo y cómo comenzaste a jugar, etc. y un poco tu currículum...**

El nick viene de cuando tenía 12 o 13 años, que es de cuando empecé a jugar a wargames (a Fantasy, en concreto) y a ponerle nombres a tus generales y crearles una pequeña intrahistoria. A la vez coincidió con el estreno de la trilogía de El Señor de los Anillos, y me gustaba la idea de nombres de padres e hijos que fueran similares. De "Aragorn hijo de Arathorn", se me ocurrió "Aramond, hijo de Arathond" y... desde entonces. Hasta hace un par de años en realidad sólo jugaba a Warhammer Fantasy...

**Ha sido un año en el que después de todo el parón que hubo por las restricciones sanitarias, se han vuelto a organizar torneos y con ellos la Liga de LGDA. ¿Qué valoración haces de cómo ha ido el año en este sentido?**

Pues es bastante fácil olvidarse de la comodidad de no tener que estar jugando con mascarilla, forzando más la voz... o incluso en constante riesgo de tener que causar baja por ser positivo. A mí me pasó en el Nacional... Pero a la vez, a pesar de las incomodidades, para mí ha sido genial poder compartir el hobby con tanta gente, enfrentarte a ejércitos que están fuera de tu círculo, quedarte pasmado viendo el esmero y cariño que la gente le dedica a sus miniaturas... Eventos con 30, 40, ¡¡50... 60 personas!!

**Hablando más concretamente del juego... ¿Qué ejércitos has jugado este año? ¿Tienes alguno favorito especialmente?**

En liga jugué con Minas Tirith, con Elessar o Boromir (aunque principalmente con el segundo) por parte de la luz; y con Moria y Asalto a Lothlórien por parte de oscuridad: al principio eran combinaciones con el Guardián del Agua, pero ya cuando empecé a coquetear con Drúzhag, justo llegó la Legión Legendaria y me pareció una evolución natural. A día de hoy, si hablamos a nivel competitivo, el más completo me parece Asalto a Lothlórien. Es una navaja suiza.



## ¿Qué torneo destacarías de entre los que has participado? ¿Cuál ha sido el que te ha costado más ganar?

Pues reconozco que me quedo con Talavera en ambas preguntas. Me encantó la experiencia de un torneo de varios días y ¡además por equipos! Los Grey Havens quedamos segundos, así que poco más se puede pedir. Además, en Talavera tuvimos varios enfrentamientos muuuuy reñidos y me tocó enfrentarme a Smaug por primera vez. A pesar de que conseguí matarle (merced a la fortuna en las tiradas de prioridad), fue una partida muy tensa. Pero, de todas maneras, organizar un torneo es dedicarle un montón de esfuerzo y horas para que otros se lo pasen lo mejor posible, así que yo estoy muy agradecido a todos aquellos que nos dieron la oportunidad de juntarnos para tirar unos dados y echar unas risas.



## ¿Nos podrías contar alguna anécdota de alguno de ellos?

Pues me acuerdo que una partida jugando con Anel, un caballero dentro y fuera de las mesas, que leímos mal el escenario (Niebla de batalla), por ende, jugamos mal la partida; y luego, para más inri, contamos mal los puntos... De todo esto nos dimos cuenta a la postre y lo dejamos en empate a 0. Pero me sorprendió lo bien que me lo pasé en una partida, en la que no seguimos las reglas, en la que no hicimos puntos, y que al final demuestra que una parte importante de una partida es tu contrincante y

cómo lo paséis ambos.

## ¿Qué mejorarías de la Liga de LGDA? ¿Qué es lo que más te gusta de esta liga?

La Liga me encanta. La posibilidad de tener un poquito de salseo entre torneos me parece muy divertida. Para mí le da mucha vidilla. De cara a mejorarla, yo propondría a los organizadores de eventos que usen el sistema alemán de puntuaciones, por el cual se puntúa un total de 20 puntos a repartir por los jugadores, pero de una manera más completa que un mero 10-10,15-5 y 20-0. Puntúa en función no sólo de los puntos que consigues hacerle al rival, sino de los que le concedes. Siendo 20-0 únicamente un 12-0 de partida, y pudiendo hacer 19-1, 18-2, 17-3, etc. De esta manera no es necesario tener objetivos secundarios que pueden desbalancear una partida; y a la vez te evitas que la pintura sea tan tremendamente determinante (siendo algo tan subjetivo) a la hora de ganar los torneos.

## La Liga 2023 ya está en marcha y con ella muchos torneos ¿Tienes algún proyecto pensado para éste 2023? ¿Algún ejército? ¿Algún torneo de los que no has ido que quieras participar? ¿Alguna victoria que se te escapó el año pasado?

No sé a cuántos torneos podré ir este año, por temas laborales. Se me avecina una segunda mitad de año complicada. Pero a ver si para este 2023 puedo empezar a meterme en el mundo de la escenografía. La verdad es que cuando la mesa está cuidada, llega a ser una experiencia totalmente inmersiva. Igualmente, tengo unos Rangers en la sala de espera y Fieldfoms esperando detrás... así que ya veremos, jajaja.

## ¿Has pensado participar en algún torneo internacional como el ETC o el Ardacon?

Pues me encantaría ir al Ardacon o al ETC, pero es cierto que como son cosas que hay que planificar con tanta antelación, al final nunca he acabado tomando la decisión. Algún día, seguro.

## ¿Qué opinas de la época por la que atraviesa el juego?

Me parece un momento súper interesante. Con las impresoras 3D no sólo tienes miniaturas alternativas (especialmente para aquellas descatalogadas que te cobran un riñón en segunda mano), sino una cantidad de posibilidades de hacer escenografía increíble. Eso sumado a que el hobby parece tener buena salud (recordad que yo vengo de Fantasy, que le cerraron la persiana directamente) y lo que más me llama la atención son la cantidad de torneos con 30 y 40 jugadores que hay. Ya no son 16 o 20 jugadores. Más de 30 y 40. Con cierta asiduidad. Me parece un sueño.

## ¿Alguna opinión, como sangre nueva, de los debates de luz/oscuridad rota? ¿Eres de Azog o de Aragorn?

Después de contar de dónde viene mi nick, es entendible que diga que soy más de Aragorn, jajaja. Pero en general, soy más pro ejércitos de El Señor de los Anillos, que de El Hobbit. De todas maneras, viniendo de Fantasy, para mí el juego está muy equilibrado, ¡jajaja! He ganado con Luz y perdido con Oscuridad y al revés. Los torneos de Luz vs. Oscuridad se pueden desbalancear al saltarse el sistema suizo, pero en Todos vs. Todos pienso que está muy equilibrado.

## ¿Qué importancia le das al tema artístico en el hobby?

Pues le doy bastante importancia, siendo consciente de que no soy el mayor dotado para la materia. Pero es un lujo poder jugar contra ejércitos que están preciosos pintados, súper conversionados o, en general, mimados. Es increíble pasar por las mesas y ver el trabajo de todos los jugadores. Es incluso inspirador. Sin meterte mucha presión, es importante ir forzándote a dar un pasito más allá de vez en cuando, evolucionar. Si una idea loca te viene a la cabeza sobre cómo te gustaría pintar tu ejército... ¡inténtalo! en el peor de los casos, te tocará repintar y ya está.



## Por último, ¿Quién crees que puede ganar la Liga de LGDA de 2023?

Pues esto acaba de empezar así que todo el mundo tiene posibilidades y les animo a que participen. Sería muy bonito que para 2023 mi sitio en el trono lo cogiera otro Grey Haven. De momento Sergio GH conquistó Zaragoza, así que ya veremos.

**Muchas gracias por responder a nuestras preguntas, que tengas mucha suerte en los torneos en los que participes y nos vemos en las mesas de los torneos en los que puedas participar (y en el post torneo, claro está).**

Jorkhöj sabía que no debía decir nada, por muchas ideas que tuviera no había llegado allí para ponerse a hablar, debía escuchar atentamente a lo que decía Kröloch, la cosa se iba a poner muy seria y no era momento de hablar. Pero no sabía estar callado, siempre se metía en problemas por culpa de su boca, y es que ya se lo dijeron cuando estuvo en la formación, “como no aprendas a cerrar la boca no vas a durar nada ahí afuera”. Y ya se había escapado varias veces por los pocos pelos que le quedaban en esa raída y golpeada cabeza que llevaba encima de los hombros, sin embargo, habían pasado ya muchas lunas desde entonces, y por una u otra causa, allí seguía.

-... atacaremos nada más se ponga el sol, hay que pillarlos por sorpresa, así que no quiero ruidos innecesarios a la hora de acechar...- Seguía diciendo Kröloch, subido a una piedra para parecer un poco más alto, aunque la verdad es que el jefe de este escuadrón no era precisamente un portento físico, más bien era un orco enclenque, huesudo y de piel clara amarillenta, muchos decían que no era un verdadero orco de Mordor, pero nadie tenía el valor de decírselo a la cara, todos sabían de las malas pulgas de Kröloch.

-... se quedarán en la retaguardia, no queremos sorpresas. Y el resto a matar, no quiero ni un solo hombre vivo, hay que matarlos a todos...- Kröloch a lo suyo, a arengar a unas tropas que estaban cansadas, si los dejase en paz por esta noche puede que mañana dieran el doble, pero no, Kröloch quería dejar claro el plan de ataque.

- ¿Habrá alguien escuchando al jefe? - Se preguntaba Jorkhöj sin hacer el más mínimo gesto con el cuerpo, miró en su derredor con los ojos, sin mover la cabeza y vio los gestos de sus compañeros, parecía que nadie prestaba demasiada atención, como siempre, así que mañana habría que tener mucho cuidado. Por lo que había entendido iban a atacar a un grupo grande hombres, de los de las corazas plateadas, así que sería un buen momento para hacerse con refuerzos para su maltrecha armadura, y si pillara una cota de malla... tendría que esconderla para que no se la vieran, sino pasaría como con las dos anteriores, una la lleva Rüghe, y la otra se la quitó un Uruk hai cerca de Thorom-Sul. Esta vez sería más precavido y no alardearía por ahí de su botín, al menos no delante de ojos extraños o de orcos más fuertes que él... que eran la mayoría, mejor no decir nada, taparla bajo los harapos y esperar que a nadie le diese por fisgonear entre sus telas.



-... no quiero que haya jaleo hasta tarde, mañana nos espera mucho trajín, así que habrá doble guardia para evitar que acabéis con el rum - (el brebaje con alcohol que preparaban los orcos con raíces de nabo hervidas) – que si todo va bien en un par de días os podréis beber todas las provisiones de los hombres, que seguro que son muchas, y ellos a buen seguro que llevan cerveza y mucha carne...- Kröloch continuaba con su verborrea, y Jorkhøj no sabía cómo aguantar de pie, allí, en la segunda fila que les había obligado a formar, si al menos estuviese más atrás podría incluso cerrar los ojos un rato, pero allí no podía hacerlo, no, Kröloch lo vería y sería peor, a buen seguro que lo mandaría a la avanzadilla, y eso era casi la muerte, al menos lo había sido hasta ahora casi siempre cuando había una batalla en condiciones, mejor esperar con los ojos abiertos y pasar desapercibido.

-... y otra cosa, vamos a formar turnos para darles de comer a los wargos, los primeros van a ser los novatos, que empiezan esta misma tarde con la tarea – estaba diciendo Kröloch justo cuando a dos filas de Jorkhøj un desgraciado, porque no tenía otro nombre dijo demasiado alto – “y una mierda, siempre los novatos”-, para su desgracia Kröloch, que está medio sordo, lo escuchó.



- ¡Quién ha sido el pedazo de mierda que ha dicho eso? ¡Quién ha sido el despojo que se ha atrevido a decir eso?, vamos, que me lo diga a la cara ahora mismo. - Y se fue hacia la parte donde se había escuchado. Jorkhøj pensó que ese capullo se iba a meter en un buen lío, y que se lo tenía merecido, porque parecía que Kroloch estaba a punto de acabar su charlita, y ahora los tendría allí un buen rato más hasta que saliese el desgraciado.

Pero el desgraciado no salía, y Kröloch seguía increpando y amenazando.

- Como no salga ahora mismo ese desgraciado os voy a meter un paquete que os vais a enterar todos.

Las amenazas múltiples funcionan, y más cuando amenazas a orcos, que no son ni mucho menos fieles a nadie, así que empezó a notarse algún murmullo, Kröloch se dio cuenta y aumentó la amenaza, quedaba poco para que ese pedazo de mierda finalmente tuviese cara.

- Si no sale ahora mismo...- y entonces dos orcos al unísono gritaron y señalaron a un desgraciado de la zona de media de la tercera fila. – Ha sido él – gritaron.

La suerte estaba echada para ese pedazo de desgraciado.

- Muy bien, cogedlo y traedlo aquí. - Dijo Kröloch mirando a los orcos de delante en las filas cercanas, que se dieron la vuelta y atraparon al desgraciado, que había intentado escapar, consciente de lo que se le venía encima, pero el resto de orcos le habían cerrado el paso y lo habían agarrado, de todas formas, no había sitio a donde ir.

Todos sabían de la brutalidad de Kröloch, pero esta vez la cosa pasó a mayores:

- Y aquí tenemos al pedazo de escoria que dice que siempre le toca él... bien, a ti no te va a tocar más, puedes tenerlo por seguro. - Y sacó de su funda su cuchillo de viejo hierro de Mordor, forjado en el mismísimo Monte del Destino, o al menos eso decía él cuando borracho de tanto rum empezaba a contar batallitas de cuando empezó a servir al Señor Sauron. Era una vieja daga de metal oscuro, con inscripciones de maleficios. No tendría más de dos palmos de hoja, y una empuñadura de piel de wargo liada y que ya empezaba a ajarse por los lados. En la hoja además había varias muescas de haber dado cuchilladas a metales más duros, sin duda alguna cota de malla humana o corazas élficas, pues Kröloch, ahí donde se veía tan enano y debilucho, había sido hace tiempo un gran luchador.

Sin mediar ninguna palabra más se acercó al orco, que temblaba de miedo, más aún cuando vio que sacaba su cuchillo y le pregunto:

- ¿Cómo te llamas escoria? -

- Örgath, señor. -

- Muy bien, Örgath, maldito seas. - Y le clavó el cuchillo en la garganta sin que el desgraciado pudiera siquiera esquivar el lance. Comenzó a brotar sangre negra y espesa de la garganta mientras caía al suelo de rodillas. Todos se apartaron a un lado, y Kröloch apuntilló:

- Echádselo a los wargos, que se coman a esta mierda. - Después de eso siguió veinte minutos más murmurando cosas, pero el miedo había atenazado al resto de orcos, y sin embargo Jorkhög volvió a desconectar y a pensar que debía quedarse callado.

- “Ves como hay que quedarse calladito” - Pensó.

Por fin notó como las filas se rompían, eso significaba que el jefe había dejado de hablar y podían irse a comer algo. Pero Jorkhög no tenía hambre, y tenía que ir a ver a un viejo medio amigo, aunque un orco no tiene amigos, y él lo sabía perfectamente, pero a éste lo tenía pillado, le debía un gran favor, y sabía que se lo devolvería. Así que se fue a la zona de las tiendas siguiendo al resto de orcos, pero

no con intenciones de pasar por la improvisada cantina, donde les darían el rancho de hace dos días con un mendrugo de algún pan duro, él seguiría su camino, había quedado después de la charla del jefe con su amigo para conseguir algo, se lo debía, y era hora de cobrarlo.

Cuando llegó a la altura de cantina bajó la cabeza y siguió adelante, anduvo unos metros y luego giró la cabeza, nadie parecía interesado en aquel orco que no entraba a la cena y seguía su camino, bien podría ir echar una meada cerca de los arboles que rodeaban el improvisado campamento de tiendas orcas. Todo iba bien, siguió caminando y se apartó un poco de la luz que proyectaba la hoguera en el centro del campamento, así nadie le seguiría con la mirada, ni aunque lo buscasen. Ahora tenía que encontrar a Zurp, le había dicho que estaría al final de las tiendas, en la linde de los árboles, y hacia allí se dirigía con apremiante caminar.

Los ojos de los orcos son más sensibles que los de los humanos, no tanto como los de los enanos o los elfos, los primeros están acostumbrados a trabajar sin apenas luz bajo las montañas, cavando y sacando minerales, y los malditos elfos tienen una gran vista, pero los orcos, en plena oscuridad, son capaces incluso de ver colores, por lo que no le fue difícil encontrar dónde estaba medio agazapado, junto a un troco y sentado sobre una piedra a la sombra del árbol, Zurp. Cuando vio que le miraba le hizo una seña con la cabeza y éste le respondió con un dedo para que no hiciera ruido.



Todos en la compañía conocían a Zurp, sabían que podía conseguirte cosas y que podía jugártela y arrebatártelas luego y dejarte sin lo que le hubieses dado a cambio, y gozaba de inmunidad, por lo que actuaba con total impunidad. Era el hermanastro de Kröloch.

Zurp le debía una a Jorkhög, que hace ya unas cuantas lunas, en medio un ataque que los sorprendió en un claro por la noche, le salvó la vida. Una comitiva de elfos de los bosques los interceptó y atacó por sorpresa cuando volvían descuidadamente hacia el campamento base que habían montado a

varios días de distancia de un asentamiento de hombres, se habían alejado lo bastante como para que no les fuera fácil localizarlos, pero ante la aplastante victoria que habían obtenido, salieron de aquella pequeña villa festejando y celebrando por todo lo que habían saqueado. Además, antes de partir de vuelta se habían bebido todo lo bebible que tenían los hombres, porque, aunque a los orcos les pareciesen unos seres inferiores e inmundos, hay que reconocerles que sabían preparar unos brebajes que les fortalecían, a ellos, pero también a los orcos, y los siete u ocho bidones de cerveza y otros líquidos bien que habían caído en los estómagos de los orcos, que volvieron a hacer el camino de vuelta a su campamento de forma ruidosa. Y he allí que unos elfos del bosque que andaban por la zona los escucharon y siguieron durante un par de jornadas, sin ser vistos. Incluso mandaron avanzadillas para ver hacia dónde iban, encontraron dónde estaba su campamento, pero al ver que les sería inviable atacarlos allí, pues el número de orcos en el campamento los sobrepasaba en gran número, decidieron atacarlos un par de días antes de que llegasen y pasar a todos los que pudieran por el filo de Lothlórien.

Y así sucedió a dos días de camino del campamento, amaneciendo, cuando los orcos más problemas tienen con la luz del sol, y tras no estar aun recuperados de los excesos de cerveza. Los elfos cayeron sobre ellos como arañas, lluvia de flechas que no sabían desde dónde salían, a los que corrían hacia la arboleda apenas les daba tiempo a dar cuatro o cinco pasos, y esconderse era otro problema. Parecía que había muchos enemigos escondidos, pero no veían quiénes eran ni dónde estaban, solo los silbidos de las flechas. Al momento los orcos descubrieron la dirección de partida de la mayoría de las flechas, que eran eficaces, por las alas de las mismas y la decoración de sus listones. Jorkhög siguió su instinto e hizo lo que pensó que podría salvarlo, se acercó al cuerpo inerte de un wargo que había caído víctima de las flechas, y le rajó la barriga para meterse dentro. Era un wargo grande y peludo, por lo que cabría dentro con total seguridad. Y cuando estaba sacando tripas y metiéndolas bajo el wargo para que no se notase que el animal había sido abierto por la tripa, vio a Zurp medio escondido a unos metros de él. Lo miraba directamente, pero no se movía, estaba petrificado de miedo, y es que el pequeño desastre hermano del jefe no era precisamente un valiente. Jorkhög lo vio, y no sabe por qué dio unos pasos hacia él, lo agarró por la pechera y se lo llevó hacia el wargo. Sabía quién era ese pequeño orco, y que ambos cabrían en el interior del wargo. No midió las consecuencias de salvarle el pellejo a ese pequeño déspota, pero al final su instinto le vino de perlas.

Estuvieron escondidos dentro del wargo un día entero, sin hacer ruido. Los elfos acabaron con casi todos los orcos que formaban la partida, solo una docena habían logrado escapar, por supuesto que Kröloch era uno de ellos, pero ni Jorkhög ni Zurp lo sabían, ellos simplemente no hacían ruido. Escucharon como los elfos hablaban en ese siseante idioma, no sabían lo que decían, pero parecían contentos de haber matado a tantos orcos. Cuando a la mañana siguiente el ruido de siseos se esfumó esperaron un poco más y por fin Jorkhög se atrevió a salir de la barriga del wargo. Estaba cubierto de sangre y tripas del animal y su olor, al que se había acostumbrado dentro, ahora era insoportable, nada más salir le entraron unas arcadas que no pudo reprimir, y acabó vomitando toda la cerveza y la poca carne que había comido el día anterior.

No había ni un alma, no se veían movimientos, y sí una pila de cadáveres orcos medio quemada.

- Menos mal que no les había dado por quemar también los wargos, si no habrían tenido un serio problema- Pensó mientras buscaba un poco de agua por algún lado, la sed apretaba. Pero no encontraba nada, todo había sido destruido. De pronto escuchó un ruido y quedó paralizado, pensó que era un elfo que se había quedado a la retaguardia y lo había visto, cuando se giró, sin embargo, vio cómo Zurp le imitaba y vomitaba recién salido de las tripas del wargo.

- Joder, qué susto me has dado, creí que sería un maldito elfo y que tenía ya una flecha entre ceja y ceja. - Le dijo malhumorado, pero Zurp no estaba para hablar en ese momento, se intentaba limpiar la cara de restos del wargo con la manga, pero lo que hacía era ponerse aún peor, el hedor era insoportable a la luz del sol, que comenzaba a calentar y acelerar la descomposición de la carne. Tal era el hedor que Zurp no pudo contenerse y volvió a expulsar lo poco que ya le quedaba en el estómago. Pero ni una palabra.

Miró a Jorkhög con los ojos totalmente abiertos, parecía que estaba todavía en estado de shock, porque, aunque éste le gritaba para que reaccionase o dijese algo, Zurp no era capaz de hacer ningún movimiento más.

Jorkhög comprendió que su compañero de fatigas no estaba para mucho ahora mismo, así que se calmó y siguió buscando agua para lavarse la cara, recordó que no muy lejos pasaba un arroyo, que Kröloch dijo de acampar allí porque había agua para los wargos, y para ellos, así que se dispuso a ir en la dirección que vagamente recordaba que estaba el agua, pero cuando se puso en pie y se movió por fin tras titubear hacia dónde debía andar, Zurp por fin habló:

- Muchas gracias. - Fue todo lo que dijo, Zurp se giró, lo miró y contestó:  
- Voy por agua, creo recordar que había un arroyo por aquí cerca, ahora vengo. No hagas ningún ruido. - Y se metió entre la maleza, hacia el este.

Después de andar unos metros salió de la espesura y encontró el pequeño arroyo, se lavó un poco, al menos para quitarse toda la mugre de la cara y luego volvió junto a Zurp, lo ayudó a levantarse y le indicó dónde estaba el agua.

Unas horas más tarde llegó Kröloch, venía con otros cuatro orcos, a paso ligero, sin hacer mucho ruido, pero tampoco sin ser cautelosos, un rato antes de llegar a donde estaban ellos Jorkhög ya los había escuchado.

Nada más aparecer Jorkhög les habló:

- Estamos aquí, los dos... estamos bien.- Mientras hablaba miraba a Kröloch, y pudo ver cómo el desasosiego del líder se disipaba en un instante, lo miró y no le dijo nada, pero... el leve movimiento de cabeza y de ojos le daba a entender que le daba las gracias. Sabía que su jefe ya había supuesto quién era el responsable de que su hermanastro siguiera con vida, y eso era un punto a su favor, o al menos eso pensó entonces.

- Tengo lo que querías, pero el precio ha subido.- Le dijo Zurp a Jorkhög cuando éste estuvo lo suficientemente cerca como para no tener que alzar la voz excesivamente, no es que el menudo orco tuviese una voz portentosa, más bien solía medio susurrar, todo iba en el lote, era pequeño en muchos aspectos.

- Ni hablar, habíamos quedado en una cosa y ese era el trato.- Le contestó Jorkhög, parando en seco justo antes de llegar a la linde. Sabía que tenía en frente a un ser mezquino y que se vanagloriaba de salirse con la suya cuando hacía tratos, todos los orcos lo sabían, pero el no iba a dejar que eso le pasara ahora, habían llegado a un trato, sabía perfectamente que era un trato beneficioso para él, pero ambos sabían que le debía la vida, y aún no le había cobrado nada. A decir verdad, nunca más trataron el tema, aunque la verdad es que pocas veces habían hablado desde o antes de entonces.

**N**ueva oportunidad para todos los participantes en El Desafío de mostrarnos sus maravillas en forma de compañías, y bien que lo han hecho los 9 participantes de este cuarto capítulo de El Desafío 2023.

Una vez más hemos gozado con los trabajos de los participantes, con unas compañías que han servido para dar un repaso a las distintas facciones y razas que pululan por la Tierra Media, y de entre todas las entradas podemos decir que solo una miniatura se ha repetido, lo cual viene siendo algo extraño. Hemos tenido dos Bocas de Sauron. En uno de los casos en sus dos versiones, a pie y montado, y en la otra solo a pie, aunque acompañado de su Señor Oscuro.

Hemos tenido el debut de Maedhros92 con una compañía de mucho nivel, demostrando que es nuevo en El Desafío pero que no lo es en esto de la pintura.

También nos hemos quedado con las ganas de ver terminadas las compañías de varios usuarios, a los que esperamos en Mayo, si no han logrado cumplir los plazos es porque han estado muy pero que muy atareados, como Narsil, que sigue trabajando en sus Hombres del Este y Acólitos del Culto al Dragón.

O los Rohirrim de Chuspartano, que por tercer mes consecutivo nos no llega a tiempo, nos debes a todos unas fotos de tus morianos acabados, y de los rohirrim, a esos los esperamos en este Mayo.

Otro que tiene que acabar su compañía y que también nos ha dejado imágenes de sus avances es el compañero Akherasil, que, tras decidir ya su esquema de pintura, esperamos que avance lo suficiente en este mes como para presentarnos al final su trabajo con los Incursores de Harad y Mahuds.

En esta ocasión **Akomachi** apuró bastante los tiempos y cuando apenas quedaba una hora para finalizar el plazo subió sus Corsarios a la página.

	<b>AKOMACHI</b>
	ABRIL 2023
	UMBAR
	
	
PUNTOS 184.84 PINTURA 654.84 PEANA 11.00 BONUS 9	

Una compañía llegada desde Umbar con un pintado muy limpio y bien ejecutado. Tonos azules, lilas y algunos grises sabiamente combinados con algo de blanco y marrones, consiguiendo una policromía que rompe la monotonía de tropas todas iguales, pero los integra como una única unidad.

Piel clara y barba oscura en casi todos los piratas, que han desembarcado ya, pues en las peanas hay tierra, craquelada en algunas partes y con tonos amarillentos, además de matorrales rojizos y marrones y algunas piedrecillas, todo muy bien pensado para que cuadre a la perfección con las miniaturas.

El pintado es muy limpio, y se ha esforzado en las transiciones, igualmente limpias y perfectamente hechas. Con la fotografía de la ficha se puede hacer uno a la idea de lo bien que queda la compañía, dando un colorido espectacular al conjunto de las miniaturas y quedando más que vistosas sobre una mesa de juego o una vitrina.

A caballo llegan los Dunlendinos cabalgando y cargando contra sus enemigos. Las miniaturas de los pseudo vikingos a caballo son una preciosidad, y **Cortifgc** les ha sacado un gran partido con su trabajo con los pinceles.

	
<b>CORTIFGC</b>	
ABRIL 2023	
DUNLAND	
	
	
PUNTOS 172.07 PINTURA 61.32 PEANA 10.75 BONUS 0	

El esquema cromático es el clásico de GW para los ejércitos de Dunland, basado en rojos y plateados, y el compañero no se ha desviado sabiendo que es una combinación ganadora, además destaca el gran acabado de las capas, en tonos que van del marrón oscuro al hueso, dejando unos puntos de luz muy conseguidos y siendo sin lugar a dudas una de las partes que más ha llamado la atención a los jueces, unas capas muy muy bien trabajadas. En los caballos tonos marrones en tres de ellos y otro en gris, con sus corazas de la cara plateadas.

En las peanas un poco de todo, pero ordenado, nada de caos, consiguiendo un efecto muy bueno de zona abierta, con matojos amarillentos sobre un terreno marrón oscuro una vez más trabajado subiendo las luces hasta toques de ocre en su puntos de máxima luz, todo con mucha calidad, y es que esta compañía le ha quedado pero que muy bien. Solo hay que ver cómo se ha esmerado en las barbas de los Dunlendinos, o las transiciones en las patas y pecho de los caballos.

Mediado el mes de abril ya teníamos la primera entrada en el post de finalización, era la compañía de **Cruello Dville**, compuesta por Boca de Sauron a pie y montado, un Troll de Mordor y un Chamán también de Mordor.

Comenzamos hablando de las peanas, con las que unifica estas tropas tan diferentes en una misma compañía. Unas peanas con piedrecilla blanca muy fina y toques de color amarillento con césped artificial y los socorridos matojos. Encima ha colocado sus trabajos.

Boca de Sauron, miniatura difícil de pintar al ser toda negra y metales plateados, pero que ha resuelto con calidad, tanto en la versión a pie como en la montada, donde ha oxidado perfectamente la armadura del caballo, dándole un aspecto aún más tenebroso. Muy buen trabajo de suciedad en los bajos de capa y faldón del siervo de Sauron en su versión a pie.

En el Chamán un esquema también oscuro a pesar de la piel clara con la que lo ha dotado. Buen trabajo con los rojos para darle a la figura un toque de atención hacia esos lugares.

Mientras tanto en el Troll sí que se ha decidido por tonalidades más claras, haciendo un gran trabajo en los correajes y los tambores, así como en las mazas para la percusión. El pintado de la piel ha de haber sido laborioso, pero el resultado final del conjunto bien que merece echar un poco más de tiempo en una parte como esta que cubre grandes zonas de la espalda del troll.



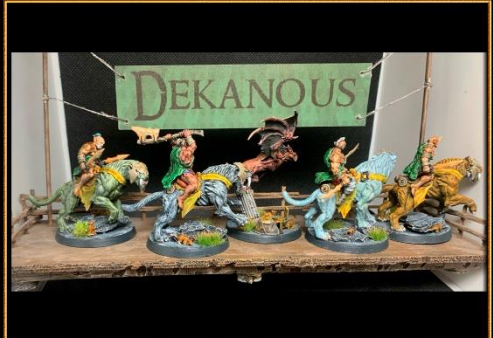

	
<b>CRUELLO DVILLE</b>	
ABRIL 2023	
MORDOR	
	
	
PUNTOS 176.45 PINTURA 56.95 PEANA 10.50 BONUS 9	

Otra compañía de Jinetes orcos sobre wargos ha sido la propuesta que nos llegaba desde el banco de pintura del compañero **Dekanous**, otro grandísimo trabajo realizado con mimo y cariño.

Al igual que la del mes pasado las miniaturas usadas no son oficiales de GW, y la verdad es que podemos afirmar que son incluso más bonitas y espectaculares que las oficiales. Por si fuese poco, ha usado unos colores más que llamativos para los wargos, que van desde el verde claro al amarillo, pasando por dos lobos de tonalidad grisácea, haciendo un combo que destaca sobre cualquier mesa de juego.

En los jinetes, de piel clara, parecida a la humana y con transiciones un poco más bruscas, ha metido capas en tonos verdes además de pintar con dorado las hombreras metálicas de las únicas armaduras que llevan. También destaca el uso de colores marrones en las armas, que dejan automáticamente de ser metálicas, para ser más bien de piedra o hueso.

Para las peanas ha optado por añadir múltiples pequeños detalles, como un especie de roedor en cada peana que nos sirve para entretenernos con ellas y descubrirlos; además de las clásicas piedras y toques de verde mediante matojos, todo sobre una base sin texturizar pero pintada en tonos grises que hace muy bien su trabajo de contenedor. Muy buena compañía con la que completar el trabajo realizado el mesa pasado.

	<b>DEKANOUS</b>
	ABRIL 2023
	MORDOR
	
	<b>CAZADORES DE AGOG</b>
PUNTOS 175.00 PINTURA 55.37 PEANA 10.63 BONUS 9	

La última compañía del mes se hizo esperar hasta el filo de la media noche, y como las buenas historias de miedo, mereció la pena la espera. Un puñado de héroes de la luz, héroes llegados desde Gondor y sus alrededores, esa es la propuesta de Abril de **Deyfrus**.

Tenemos a Ingold con su escudo en horizontal amenazando con su espada listo para atacar, o a Húrin el Alto, otra preciosa talla de ForgWorld que hizo las delicias de todos y que Deyfrus ha pintado de forma magistral con todos sus pequeños detalles, tanto en la versión a pie, con esa pose tan regia, como a caballo, preparado para cargar contra el enemigo. También hay un par de Montarces de Ithilien, Amborn, pintado con un esquema diferente, pasando de rubio como nos ha mostrado GW a un castaño oscuro, como nos lo muestra el compañero Deyfrus. Igual ocurre con Madril, Capitán de Ithilien, al que ha rejuvenecido con mucho acierto. Y para acabar un Capitán de Minas Tirith a partir de un lancero en el que el trabajo en la cara es simplemente genial.

Todos van sobre unas peanas de tierra marrón, con multitud de añadidos como piedrecillas, o una gran piedra en el caso del capitán, florecillas y césped electrostático de tono verde amarillento para dar claridad al conjunto.

	<b>DEYFRUS</b>
	ABRIL 2023
	GONDOR
	
	<b>INGOLD, HÚRIN, MADRIL, ANBORN, CAPITÁN DE MINAS TIRITH Y GUERRERO</b>
PUNTOS 178.27 PINTURA 58.89 PEANA 10.38 BONUS 9	

Sin duda Boca de Sauron ha sido el gran protagonista del mes, apareciendo en varias compañías, e incluso no siendo el más importante del grupo, como en el caso de la compañía de nuestro actual defensor del título, **Hidrojen**, ya que Sauron era la baza principal de su trabajo.

Un Sauron que resplandece y al que saca todo su jugo con un gran uso del pincel, dándole mucha luz en zonas de máxima incidencia, llevándolas casi al blanco, pero también con reminiscencias de fuego en la parte inferior, consecuencia del gran estudio realizado para las miniaturas, ya que las ha colocado sobre un terreno con fuego o lava, dando la oportunidad de lucirse con el resplandor anaranjado, como bien ha hecho.

Sus dos versiones de Boca de Sauron son diferentes a lo normal, con mucho colorido, no estidente, pero sí con colorido, saliéndose del clásico negro y gris, y añadiendo tonalidades azuladas verdosas y los naranjas, como en el corcel endemoniado que monta.

Ella Laraña parece un enjundro mecánico con los tonos rojo anaranjados sobre el negro del lomo de la araña, O los grises verdosos de las patas, consiguiendo un aspecto muy fantasmagórico y potente. Y esos mismos tonos ha usado en los dos Espíritus de los Muertos, que van del amarillo blanquecino al gris con transiciones limpias. Y no hay que olvidarse de las peanas de todas las figuras, donde Hidrojen nos demuestra su control en el uso de luces y sombras. Una compañía, como siempre, excepcional.

	<b>HIDROJEN</b>
	ABRIL 2023
	MORDOR
	
	<b>SAURON, BOCA DE SAURON, ELLA LARAÑA Y ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS</b>
PUNTOS 194.29 PINTURA 76.29 PEANA 12.00 BONUS 6	

Según nos cuenta el propio autor, se trata del sexto dragón que pinta, y la verdad es que se nota que tiene práctica pintando estas bestias, pues saca mucho jugo a las figuras, y como casi siempre, las remata sobre peanas de mucha calidad.

	<b>KARAVATIS</b>
	ABRIL 2023
	MORIA
	
	<b>DRACO DE LAS CAVERNAS</b>
PUNTOS 190.32 PINTURA 68.57 PEANA 12.75 BONUS 9	

**karavatis** vuelve a dejarnos otra muestra de su calidad con las figuras más grandes, en esta ocasión un Draco de las Cavernas que no es la figura original de GW, como nos acostumbra, ha buscado un sustituto que sirva, y lo ha conseguido con este Merwyrm de Forgeworld.

La gran mayoría de la bestia la ha pintado en tonos azules, y luego ha usado verdes para las partes de crestas y rugosidades de la piel, además de en la cola. También ha dado pinceladas de amarillo y anaranjados en muchos puntos del lomo del draco. Destaca sobre todo el fluido oscuro que sale de la boca entreabierta, con unas mandíbulas llenas de puñales amarillentos.

Esta figura viene sobre unas maderas que bien parecen un barco destrozado, y el compañero las ha pintado con muy buen tino usando variedad de tonos marrones.

Además, rellenó el resto de la peana con tierra fina que ha pintado en marrones y añadido detalles con piedras y gran variedad de zonas verdosas en distintos tonos, otro gran trabajo con el que seguir sumando en este año.

Debut por todo lo alto del usuario **Maedhros92** con una compañía de Guardia Negra de Barad-Dûr, liderados por Boca de Sauron, esta vez solo en la versión a pie.



**MAEDHROS92**

ABRIL 2023

BARAD-DÛR

BOCA DE SAURON Y TROPAS  
ESCUDOS NEGROS DE BARAD-DÛR

PUNTOS 185.00 PINTURA 68.12 PEANA 10.88 BONUS 6

Para empezar, hay que destacar la limpieza y calidad del trabajo del compañero, con un estandarte que nos ha enamorado a todos con sus transiciones, tanto en el caso de la parte roja como en la del negro.

Y luego el desgaste que ha simulado en los escudos y en los cascos de los orcos, parece que realmente ha estado rallando a conciencia el metal para sacar esos tonos.

Es difícil ser creativo con algunas facciones, y la Guardia Negra de Barad-Dûr no se presta precisamente a eso, así que mucho negro, plateado en las cotas de malla y toques de rojo, tanto en escudos como en algunas de las telas de los siervos de la gran torre.

En Boca de Sauron un gran trabajo en el yelmo plateado, así como en unas manos y mentón que nos recuerdan claramente que bajo esa apariencia hay o hubo un hombre, corrompido por el poder que le ofreció Sauron, pero un hombre al fin y al cabo.

En las peanas predominan los tonos ocres, lo cual le dan protagonismo a las figuras y luminosidad al conjunto, siendo una elección más que acertada.

Magnífica compañía para presentarse ante todos.

La nueva propuesta de **Santy\_Eltharion** es una de las que tenían, al menos hace un tiempo, más fans, a pesar de no aparecer prácticamente más que nombradas en el universo de Tolkien, pero los Licántropos ejercen tanto atractivo sobre todos como la luna sobre los lobos.



**SANTY ELTHARION**

ABRIL 2023

MORIA

LICÁNTROPOS Y ORCOS DE MORIA

PUNTOS 161.61 PINTURA 42.99 PEANA 9.63 BONUS 9

Su compañía se compone de un par de Licántropos pintados en azul celestón, con unos impenetrables ojos amarillos, ambos alzados sobre sus patas traseras, uno con un pobre humano entre sus zarpas delanteras, el otro avanzando, le acompaña un wargo marrón, a punto de rematar a su víctima, caída bajo él, y un par de Orcos que parecen de Moria para completar la compañía.

Los orcos están pintados con tonos verdosos en las pieles y marrones en las vestimentas, más que plateados, que en uno de ellos también, pero sobre todo marrones, alejándose un poco del esquema clásico.

Para las peanas ha usado un terreno de piedrecilla fina gris sobre la que ha colocado lascas de piedra mayor y algunos arbustos en verde para darles un punto de color e integrar la compañía.

Como siempre le decimos al compañero Santy\_Eltharion... echamos de menos unas cuantas fotos más para poder ver bien el trabajo.

**H**a sido un mes complicado para dar con los resultados

finales, que llegaron tras unificar las puntuaciones, por un lado de los 8 jueces, y por otro de hacer la media de la que nos dejaron los usuarios que han participado en la Encuesta pública con la que os proponemos cada mes ser parte activa de El Desafío.

En apenas una semana hemos tenido hasta 16 participaciones en la misma, y tras hacer las medias y tener en cuenta las bonificaciones por subir fotos al post intermedio del hilo de El Desafío, el ganador ha sido por segundo mes consecutivo Hidrojen con su Sauron y acompañantes, un trabajo de muchos kilates que, eso sí, apenas ha logrado cuatro puntitos de ventaja sobre el Draco de karavatis, y es que las bonificaciones han recortado tres puntos en favor de este último.

El tercer puesto ha sido para el debutante Madehros92, que nos deja para comenzar una puntuación de altos vuelos,



además de que apunta bastante algo, estamos deseando ver más trabajos suyos en El Desafío.

Akomachi y sus Corsarios está a unas décimas del tercer puesto y demuestra que hay que contar con él para todo este año, su nivel de acabado está siendo

espectacular.


Con todo el resto de participantes han estado por encima de los 170 puntos, a excepción de la compañía de Santy\_Eltharion, a la que sin duda han penalizado las fotos subidas.







# EL DESAFÍO


## 2023

### ABRIL









	<b>HIDROJEN</b>	194.29
--	-----------------	--------

	<b>HIDROJEN</b>	
	ABRIL 2023	
	MORDOR	




SAURON, BOCA DE SAURON, ELLA LA RAÑA Y ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS

PUNTOS 194.29 PINTURA 76.29 PEANA 12.00 BONUS 6

	<b>KARAVATIS</b>	190.32
	<b>MAEDHROS92</b>	185.00
	<b>AKOMACHI</b>	184.84
	<b>DEYFRUS</b>	178.27
	<b>CRUELLO DVILLE</b>	176.45
	<b>DEKANOUS</b>	175.00
	<b>CORTIFGC</b>	172.07
	<b>SANTY_ELTHARION</b>	161.61

# M

antiene el primer puesto de la Clasificación General karavatis, aumentando un poco más la ventaja con

respecto a un Akomachi que no cede y sigue presentando unas compañías muy muy buenas. El plantel de participantes con pleno de trabajos en estos cuatro meses que llevamos se ha reducido a cuatro, completando este poker Cruello Dville que sigue al pie del cañón y Santy\_Eltharion, que, aunque un poco descolgado en cuanto a puntos, nunca falla y al final siempre acaba arriba.

En Abril la ausencia de Narsil hace que Deyfrus logre darle caza y se coloque en quinta posición con apenas tres puntos y pico de ventaja, mientras el siguiente grupo de participantes, los que han presentado dos meses sus trabajos, esta comandado por un Hidrojen que ya asusta, y es que suma casi cuatrocientos puntos, y es que el actual Campeón de El Desafío sabe que puede fallar solo una vez más si quiere tener opciones de revalidar título, algo que parece tiene intención de intentar al menos.

Tanto Dekanous como Cortifgc han sumado un buen puñado de puntos este mes y la entrada de Maedhros92 ha sido directamente al liderato de los que tienen solo una compañía presentada, demostrando que tiene un gran nivel con los pinceles.



Hemos llegado al primer cuatrimestre de este 2023 y contamos con 15 participantes, de los cuales absolutamente todos pueden lograr sus máximas puntuaciones, ya que pueden eliminar las tres peores al final del año y quedarse con las nueve mejores, algo al alcance de la mano de todos.

Es por ello que esperamos la vuelta a la participación de Duinhir, Petrowar o Chuspartano, además de a nuevos participantes, pues han de saber que este Concurso es más con uno mismo que contra el resto de participantes, lo que buscamos es tener nuestras miniaturas pintadas y que nuestros ejércitos luzcan como se merecen sobre una mesa de juego.

## CLASIFICACIÓN EL DESAFÍO 2023

	KARAVATIS	742.58
	AKOMACHI	730.09
	CRUELLO DVILLE	697.01
	SANTY_ELTHARION	668.76
	DEYFRUS	539.62
	NARSIL	536.30
	HIDROJEN	395.02
	DEKANOUS	356.66
	CORTIFGC	341.37
	MORTHANC	334.66
	AKHERASIL	334.35
	MAEDHROS92	185.00
	DUINHIR	168.36
	PETROWAR	168.06
	CHUSPARTANO	165.75

**R**epiten los dos mismos participantes en El Desafío Conversiones, y es que tanto Dekanous como Deyfrus

han personalizado algunas de sus figuras para poder participar en el capítulo cuarto de este concurso. Echamos de menos una mayor participación, y es que karavatis, que comenzó con dos trabajos, parece haberse decantado últimamente por figuras que no quiere personalizar.

	<b>DEKANOUS</b>
	ABRIL 2023
	MORDOR
	
	CAZADORES DE AZOG
PUNTUACIÓN 151.85	

Los dos usuarios que han participado han realizado trabajos dispares este mes, por un lado, continuista con lo que ya habían hecho en meses anteriores, y por otro novedades al cambiar de ejército. Veamos con qué nos han sorprendido.

Por parte de Dekanous, ha vuelto a esculpir los correajes y corazas de los wargos salvajes para que los jinetes puedan dominar a las bestias y conducirlos a placer.

Un gran trabajo con masilla verde al que ha unido las capas de los jinetes, también esculpidas con la socorrida masilla verde.

Un estilo personal que le da unos resultados de gran calidad y con los que consigue una personalización plena de su ejército, al usar miniaturas impresas en 3D y estas adiciones de masilla verde.

Sin duda un trabajazo que da lugar a una compañía que destaca sobre el resto de wargos en cualquier mesa de batalla que se precie.

La compañía de Deyfrus era de Héroes de Gondor, así que no podía faltar la conversión de un Guerrero de Minas Tirith para ascenderlo al grado de Capitán. Ha utilizado a un lancero para conseguir, con una cabeza alternativa, una pose dinámica y un trabajo interesante de masilla, en todo un Capitán de Minas Tirith.

Con masilla ha esculpido lo que faltaba de cabello, pues la cabeza cercenada había perdido parte de la melena, y también ha conseguido clonar un escudo de Gondor, algo complicado, pero que ha logrado con un gran éxito y sin que falte el más mínimo detalle, como pueden ser las estrellas que circundan al Árbol Blanco en el centro del escudo.

Se trata de un trabajo no tan ambicioso como el de Dekanous, pero con un resultado igualmente excelente, y con el que consigue una figura exclusiva, sin muchos problemas para ello y un Capitán de Minas Tirith que va a hacer las delicias de su dueño.

Sin duda que destacará sobre el resto de gondorianos sobre el tapete del campo de batalla.

	<b>DEYFRUS</b>
	ABRIL 2023
	MINAS TIRITH
	
	CAPITÁN DE MINAS TIRITH
PUNTUACIÓN 146.92	

# T

ambién hemos tenido Encuesta pública para recopilar la opinión de los usuarios, que volvemos a repetir


una vez más, es tan importante para La Guerra del Anillo, cualquier forma de interactuar con nuestros usuarios nos satisface, y es por ello que siempre valoramos positivamente cualquier colaboración, ya sea en forma de participación en los concursos, mandando trabajos para su publicación en la web, o con el simple gesto de pasarse por la encuesta y estar un rato viendo las fotos en el foro para dejar las puntuaciones.

Este mes, con solo dos participantes, el ganador ha vuelto a ser Dekanous, que ha logrado un gran resultado final tras el esculpido y la elección de las figuras de su compañía, y ha sido unánime la opinión de los jueces, incluidos los usuarios a través de la encuesta.


Sin embargo, la diferencia con el trabajo de Deyfrus tampoco ha sido tanta, ya que se ha quedado a menos de 5 puntos de la victoria con su Capitán de Minas Tirith.

En la Clasificación General sin embargo es Deyfrus el que se coloca líder, aprovechando la ausencia de karavatis, y su propia regularidad, que lo llevan a haber puntuado en tres ocasiones, por las dos de los otros usuarios, karavatis y Dekanous, que deberán ponerse las pilas si quieren plantarle cara al actual líder.


## EL DESAFÍO CONVERSIONES 2023 ABRIL

	<b>DEKANOUS</b>	151.85
---	-----------------	--------

**DEKANOUS**  
ABRIL 2023  
MORDOR



CAZADORES DE AZOG  
PUNTUACIÓN 151.85




	<b>DEYFRUS</b>	146.92
---	----------------	--------



## CLASIFICACIÓN GENERAL EL DESAFÍO CONVERSIONES 2023

	<b>DEYFRUS</b>	440.14
	<b>KARAVATIS</b>	313.72
	<b>DEKANOUS</b>	306.22

Qué ganas teníamos todos de que llegara el final de Abril para volver a tener los trabajos de El Desafío

	<h1>CORTIFGC</h1>
	MARZO - ABRIL 2023
	LA COMARCA
	
	
	
	<h2>AGUJERO HOBBIT</h2>
PUNTUACIÓN 198.87 ACABADO 84.37 PLUS 14.50	

Escenografía, ese concurso en el que los participantes nos dejan todos boquiabiertos con lo que son capaces de hacer.

Este bimes, porque este concurso necesita más tiempo, y es que estas maravillas necesitan cocinarse a fuego lento, hemos tenido cinco participantes tras los problemas de última hora de karavatis, que no ha conseguido acabar su Casa de Bree tras problemas con el spray, lo esperamos en junio ya con esa casa acabada u otro trabajo, que nos estaba gustando a todos mucho, y nos ha dejado, como seguramente a él también, con las ganas de verlo acabado.

Pero metámonos en faena y vayamos viendo los elementos escenográficos que sí han llegado a tiempo, empezando por el magnífico Agujero Hobbit con el que **Cortifgc** ha recreado una parte de La Comarca.

Partió de un frontal de casa hobbit impreso en 3D y se propuso hacer un mini diorama en el que incluirlo, y vaya si lo ha conseguido.

Tras hacer las zonas rocosas con papel de aluminio y escayola con piedrecillas, fue rellenando el resto de la zona y esculpiendo partes que no venían en 3D para lograr un resultado final excelente.

Ayuda, y mucho, un pintado también de altos vuelos, con infinidad de detallitos que buscan ser descubiertos, y que se descubren no al primer vistazo. Multitud de tipos de florecillas se reparten por la entrada al agujero, lleno de césped electrostático de diferentes tonos, pero todos muy bien combinados.

Es para quedarse un buen rato mirando esa chimenea de ladrillo, o los detalles de la puerta redonda y las ventanas, así como los logrados escalones de piedra que ascienden hasta la morada desde la zona baja de esta pequeña maravilla de trabajo.

Sin duda Cortifgc, después del maravillos Abismo de Helm no ha bajado ni un ápice la calidad de sus trabajos.

El compañero **Cruello Dville** cambia de tercio y deja a un lado las áridas tierras de Harad para embarcarse en una escenografía más generalista, que le pueda servir para cualquier mesa de juego, sea de la zona de la Tierra Media que sea.

Para ello ha ideado hacer en este mes un puente y unos caminos en varios módulos, con los que montar un viario por cualquier sitio.

Ni decir tiene que estos simples elementos son muy demandados en las partidas, ya que el marcar el terreno o tener un puente que obligue a las tropas a usarlo significa una serie de obligaciones muy interesantes para los jugadores.

Para el terreno usó unas piezas de cartón prensado y encolado que cortó a medidas más o menos similares, para delimitarlas con listones de madera debidamente cortados.

Luego con pasta de modelar cubrió los listones y suavizó la transición de un lado a otra.

Seguidamente dio textura a base de masilla, a la que pegó pequeños guijarros simulando piedras grandes, y marcó señales de ruedas y herraduras para dar aún más realismo. También texturizó los bordes de las secciones y luego ya solo quedaba el pintado y añadir algo de césped electrostático en determinadas zonas de las secciones.

Para el puente utilizó el mismo material, logrando combarlo un poco y luego añadiendo algo de poliestireno debidamente marcado a lápiz para conseguir los sillares del puente.

También añadió material marcado simulando más sillares en la parte superior del puente, y unos detalles en los bordes del mismo como elementos decorativos a la entrada y salida de la construcción.

En el pintado ha simulado piedra o adoquines grisáceos mezclados con otros de diferentes colores, consiguiendo un acabado muy bueno.

Un trabajo sencillo pero bien trabajado que queda bien en cualquier mesa, así que un gran elemento escenográfico, quizás no tan espectacular, pero más efectivo que otros.



# CRUELLO DVILLE

MARZO-ABRIL 2023

CAMINOS



PUNTUACIÓN 182.07 ACABADO 68.57 PLUS 13.50

Muchos conocen la calidad de **Enrique SH** jugando partidas en los diferentes torneos a los que asiste, pero no tanto su faceta de modelista, por eso es un gran honor que haya participado por fin en nuestro Desafío Escenografía, dejando también una muestra de lo que puede hacer con masilla, corcho, madera, cúter... en fin, personalizando.

# ENRIQUE SH

MARZO-ABRIL 2023

## PATIO DE MINAS TIRITH



PUNTUACIÓN 188.15 ACABADO 73.49 PLUS 14.66

Su trabajo le ha servido para preparar en quince días una peana escénica para su ejército Gondor que iba a utilizar en el torneo de Tierra de Monte y Oro en Montoro, Córdoba.

Además, ha tenido la gentileza de ir mostrándonos el paso a paso en todo momento en el hilo del mes, por lo que hemos asistido a la creación de su trabajo día a día.

Comenzó por texturizar con un rodillo de ladrillo el cartón pluma que serviría de base, y luego resaltar las grietas con lancetas, para a continuación preparar los bordillos de las zonas ajardinadas y la fuente principal con tiras de cartón pluma, igualmente marcadas. También texturizó con arena esas zonas de parterres, aunque como veremos después, no les añadió césped.

Añadido el Árbol Blanco impreso en 3D llegó el momento de empezar a pintar.

Primero una capa de imprimación a todo con negro, y luego el color, con pinceles semisecos de tonos grises hasta conseguir el acabado deseado, además de un tono marrón claro como últimas luces.

Por último, quedaba hacer la fuente, para lo que siguió el tutorial de la entrega 46 del antiguo coleccionable de Planeta DeAgostini, con una figura impresa sobre un tapón de rotulador, y que le ha dado un resultado más que bueno.

Para acabar dentro de la fuente usó un pigmento arena para simular polvo y suciedad, además de dar un poco de verde para que pareciera verdina en el interior de la fuente. Antes de acabar utilizó el efecto aguas tranquilas de Vallejo para el interior de la fuente, haciendo que contenga agua, y un acabado espectacular de esta bonita peana escénica, acabada en apenas dos semanas con un resultado como el que pueden ver.

Otro trabajo en el que nos han ido informando en la página de cada paso desde el principio mismo con un boceto a lápiz, hasta el acabado final ha sido el terreno de cuevas realizado por **Hidrojen**. La verdad es que es una delicia tener los trabajos tan detallados en la página, porque sirven a cualquiera que quiera intentarlo para ir siguiendo unos pasos claros para obtener los resultados que obtienen nuestros participantes, todo un lujo.

Su idea original, y que al final no ha diferido tanto del acabado era la de crear una zona siniestra con grietas, calaveras, telas de araña, y varias entradas y salidas.

Para ello dispuso sobre una superficie cuadrada varios trozos de corcho y poliestireno, que luego fue cambiando, ya que el trabajo fue fluyendo como él mismo nos dijo, y aparecieron arcos, arcadas, zonas de cueva y hasta un rincón moriano.

Con algo de pasta de escayola y cortezas de pino para apuntalar el corcho fue creando las zonas que le interesaban, para a continuación pintarlo todo en negro y comenzar a dar capas y capas de pinturas ocre por un lado y más oscuras por la parte digamos que interior, ya que había una puerta rota que hace de separación del interior y exterior.

Como es habitual con nuestro compañero Hidrojen, el trabajo de pintura es excepcional, y diferencia las dos zonas con mucha calidad, lo que apoya con la adición de vegetación en la parte exterior, para confirmar que es eso, una zona exterior donde hay plantas.

Un trabajo que como siempre nos deja boquiabiertos, por la facilidad con la que crea un escenario personal y llamativo en el que poder exponer miniaturas tales como las arañas que viene trabajando para El Desafío en estos meses, o meter orcos, por supuesto.

Hasta el pintado de la puerta rota está de lujo, con esas partes de herrumbre en los metales que encadenan los listones de madera rojiza, dando el punto de color necesario para evitar la monotonía de grises y ocre, un gesto sencillo pero que le da un resultado una vez más calculado y perfecto al conjunto de ruinas con cuevas con el que Hidrojen nos ha deleitado en este Desafío Escenografía de abril.

	<h1>HIDROJEN</h1>	
	<h2>MARZO-ABRIL 2023</h2>	
<h3>LA TIERRA MEDIA</h3>		
<h2>ZONA DE CUEVAS</h2>		
<p>PUNTUACIÓN 208.94 ACABADO 90.44 PLUS 18.50</p>		



Hasta ahora nadie había intentado trabajar sobre Erebor en cuanto al tesoro que guarda en su interior, y ha sido un debutante, **Suko**, el primero en hacerlo.

# SUKO

MARZO-ABRIL 2023

## EREBOR



Su entrada para este Desafío Conversiones de marzo-abril era precisamente eso, la escena con Smaug pavoneándose sobre las montañas de monedas y objetos de oro.

Nos estuvo además contando cómo había hecho la peana, ya que la verdad es que el acabado que ha conseguido es muy bueno, en gran medida por haber conseguido una textura creíble para tan magno tesoro.

Para empezar, sobre la superficie de la base, rectangular, realizó las montañas de oro con espuma, y las texturizó con piedras que simularon las monedas, y la verdad es que le han quedado genial.

Las columnas están hechas con corcho, con los adornos abajo y de una altura considerable, y que quedan medio enterradas en las montañas áureas.

Luego de darle a todo imprimación blanca se dispuso al pintado.

Las columnas con varias capas de grises, pincel seco, mientras para las montañas de oro y los objetos también dorados ha usado una especie de amarillo que da la sensación de dorado, la verdad.

Para completarlo todo por supuesto que nos ha colocado a Smaug y a Bilbo escondido tras una de las columnas para no ser detectado por el dragón.

Un gran trabajo con el que participar por primera vez.

Por último, hablaremos un poco de karavatis, que no ha conseguido acabar su casa de Bree a pesar de habernos dejado todo un tutorial con todos los pasos de construcción de la casa, paredes, tejados, ventanales... todo iba muy bien, hasta que llegó la fase de pintado, y sorprendentemente ha cometido un error imperdonable que nos ha dejado a todos con las ganas de ver el trabajo acabado.

Esperamos que para el próximo bimés sí que pueda entregar la casa, que tendrá que comenzar de nuevo de cero, y si no otra cosa.



### EL TESORO DE EREBOR

PUNTUACIÓN 180.10 ACABADO 66.43 PLUS 13.67

C


inco han sido los participantes en este segundo capítulo de El Desafío Escenografía, así que subimos la



encuesta pública a la web con sus enlaces para que los que así lo quisiesen pudiesen votar los trabajos, y un total de 17 puntuaciones fueron recogidas, y usadas como un juez más, con lo que hubo 9 puntuaciones por trabajo, de las que se eliminaron la mayor y la menor, haciéndose media con el resto. Se suman los puntos por acabar en fecha y se obtienen los resultados finales.




El ganador en esta ocasión ha sido **Hidrojen** con su terreno de cuevas, mientras Cortifgc ha sido segundo a solo 10 puntos y Enrique SH tercero.


En la Clasificación General **Cortifgc** e **Hidrojen** han remontado a los primeros puestos, con **Cruello Dville** en tercera posición. Ya son ocho los valientes que participan en esta magnífica actividad.

## EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA 2023 MARZO-ABRIL

	<b>HIDROJEN</b>	208.94
---	-----------------	--------



	<b>HIDROJEN</b>
	MARZO-ABRIL 2023 LA TIERRA MEDIA



**ZONA DE CUEVAS**

PUNTUACIÓN 208.94 ACABADO 90.44 PLUS 18.50

	<b>CORTIFGC</b>	198.87
	<b>ENRIQUE SH</b>	188.15
	<b>CRUELLO DVILLE</b>	182.07
	<b>SUKO</b>	180.10

## CLASIFICACIÓN EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA 2023 ABRIL

	<b>CORTIFGC</b>	404.76
	<b>HIDROJEN</b>	404.73
	<b>CRUELLO DVILLE</b>	357.63
	<b>KARAVATIS</b>	211.08
	<b>PABLOELBRAVO</b>	209.11
	<b>DIORAMABOX</b>	208.35
	<b>ENRIQUE SH</b>	188.15
	<b>SUKO</b>	180.10

# MASTERMINI

ABRIL 2023



HOMBRES DE LA OSCURIDAD



HIDROJEN

# MASTERMINI 2023

**L**os Hombres de la Oscuridad abarca un gran espectro de las razas de

la Tierra Media, y es que no todos hombres que aparecen en este mundo son libres o del bando de la Luz, no, los hay que han caído bajo el hechizo de Sauron, bien de forma voluntaria bien engañados por el Señor Oscuro.

Y en Abril el MasterMini estaba dedicado a estos hombres caídos. La participación ha sido de tres usuarios, JOHN\_RAMBO, fiel participante desde hace ya años, que ha pintado a Razâ, uno de los Héroes Haradrim que sacó Forgeworld hace unos años, y que nuestro compañero ha pintado en una versión alternativa impresa en 3D con tonos celestes, lilas y marrones con un muy buen resultado.

También ha participado Hidrojen con un Hashari, al que con su estilo particular ha dejado increíble. Tonos rojizos, predominan sobre los negros y hasta azules, en un trabajo de muchos kilates.

El tercer participante ha sido Cortifgc, que ha aprovechado que estaba trabajando con Dunlendinos a caballo en El Desafío para traernos uno aquí al MasterMini, con un resultado también excelente. Un rubio vikingo al ataque hacha en mano montado en un corcel marrón. Tonos rojizos apagados en las telas del jinete, con un escudo lleno de color rojo y tachuelas en plata, que hacen juego con la armadura llena de escamas. Y una capa de piel en tonos ocre, casi blanco, o llegando al blanco en las luces que le ha quedado de fábula.

Tras las votaciones el ganador ha sido Hidrojen, que ha completado un hat-trick en este mes de Abril, siendo el ganador en El Desafío, El Desafío Escenografía y el MasterMini.



LA  
GUERRA DEL ANILLO  
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA