

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



JUEGO DE ESTRATEGIA

# REVISTA ITHILIEN



ADEMÁS ...

- PRIMERA PARTE DE LOS FAQ'S OFICIALES DE GW

- REGLA CASERA DE CABALLERÍA: CARGA AL PASO

- AVANCE DE LAS NOVEDADES DEL HOBBY MÁS PRÓXIMAS

NOTICIAS

FOTOS

RELATOS

TALLER

Y MUCHO MAS...

¡PRIMERA PARTE DE LA GUÍA DE LA TUMBA DE BALIN!  
POR CONDEDE TALABHEIM



# Índice

Prologo.....	3
El Palantir.....	4
El Pony Pisador.....	6
Tiempos de Guerra .....	11
En la cocina con Mantecona.....	18
Academia de Reclutas.....	23
Tierras de Batalla .....	29
Los pinceles de Conde de Talabheim.....	33
Las cavernas de Isengard .....	35
FAQ's .....	44
El oro de Smaug.....	47
“Partida y regreso” por Bilbo Bolsón .....	48
El Concilio .....	52

## Prologo.

Ya está aquí, ya llego el N° I de la revista que todos estabais esperando. Los usuarios del foro de **Ithilien** se han juntado para crear esta revista que esperamos os guste a todos.

En este primer número se han abarcado la mayoría de los aspectos de este Hobby y esperamos abarcar más con el paso del tiempo.

Los materiales que aquí se publican son creación del equipo de la revista y propiedad de los usuarios del foro, de lo contrario se notificara debidamente en el lugar que corresponda para evitar malos entendidos.

Esta revista es gratuita y se crea sin ánimo de lucro de ningún tipo por parte del equipo de la revista. Copiadla, imprimidla, hacer con ella lo que queráis, siempre y cuando su distribución y plagio sean gratuitos.

Esta pretende ser una revista de todos y para todos, así que si hay algo que podáis aportar, criticar, sugerir... no dudéis en hacerlo, entre todos haremos de esta una buena revista.

Y sin más, muchas gracias por leer nuestra revista. Todo el equipo desea que os sirva de ayuda y que os divirtáis con ella.

Nos vemos en [ithilien.galeon.com](http://ithilien.galeon.com).



## El Palantir.


Noticias y rumores procedentes de diferentes lugares de Internet. La mayoría proceden de thelastalliance.com y del foro de Games Workshop, así como de un Chat mantenido con Alessio Cavattore.




### El Retorno del Rey


- 👉 Reaparecerán en el libro todos los personajes del juego, incluyendo los que solo aparecían en el manual de La Comunidad del Anillo.
- 👉 Se producirá un reajuste de los puntos de los héroes del bando de la Oscuridad, al parecer a la baja.
- 👉 Algunos personajes verán modificados sus atributos y reglas especiales como Gil Galad (que ya ha aparecido en la WD101).
- 👉 Bilbo tendrá la habilidad de tirar piedras y posiblemente también la tengan el resto de hobbits.
- 👉 Sauron y el Balrog pasaran a valer 500 puntos.
- 👉 Habrá 12 escenarios relacionados con al película de El Retorno del Rey además de una sección titulada la Guerra del Anillo que serán 5 escenarios que representarán los acontecimientos de la Tierra Media en otros lugares durante la batalla final (Lothlorien, Erebor...).
- 👉 Aparecerá un nuevo personaje enano (el que dirige la defensa de Erebor, que tampoco recuerdo el nombre).
- 👉 Las reglas de asedio se verán modificadas ligeramente.

## Suplementos


 *Asedio de Gondor*: Saldrá después de El Retorno del Rey y en el aparecerán las reglas del mumakil (sí, habéis leído bien) y de los sureños. La miniatura del mumakil será del tamaño del monolito necron de warhammer 40K (unos 25 cm de altura) y será de plástico.


 *La Última Alianza*


 *Gentes de Bree y la Comarca*

 *Las Colinas de Hierro*: Con este suplemento seguramente salgan enanos de plástico.

## Batallas a Puntos

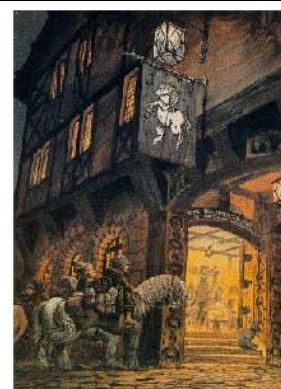
 Se establecerá mejor el sistema de batallas a puntos.

 Se creará un cuarto escenario para este tipo de batallas.

 Se permitirán todos los personajes con excepción de Tom Bombadil, Gollum y Baya de Oro.

## El Pony Pisador.

Esta fue la conversación que tuve la primera noche que abría el Pony Pisador, el tipo que se hospedó allí la primera noche era un tipo singular y se hacía llamar Skaidan y esto es lo que le pude sacar tras una buena cena y unas cuantas cervezas de mi mejor barrica.



**Revista Ithilien:** ¿Por qué Skaidan?

**Skaidan:** ¡Vaya pregunta para empezar! Es una pregunta muy sencilla de hacer, pero que conlleva cuestiones personales en la respuesta. Uff, ¡que directo! jeje. Bueno, voy a ello. Durante muchos años estuve apuntado en los Scouts (no boy-scouts, como se suele decir). Hay una etapa (entre los 14 y los 16 años,) que se basa en un libro en el grupo en el que yo estaba, se basaba en La Historia Interminable. Pues bien, llegado un momento, el resto de personas de esa etapa, analizaba tu personalidad-carácter y te daba un nombre de un personaje del libro, el cual reflejaba en parte ese carácter. Yo era para ellos Skaidan.

Skaidan, a grosso modo, es un mar de niebla (sin agua), en el que todo el que se intenta meter en él, se acaba desorientando y perdiendo para siempre..... (¡Que mal rollo!)

Para más información leeros el capítulo X (el x no el 10) del libro y tendréis una descripción mejor del mismo.

En fin, desde entonces acepté ese nombre y me gusta usarlo, porque como el login tiene que decir algo de ti, pues así mi login dice algo de mí, no dicho por mí, sino pensado por otras personas cuando pensaban en mí.

Es como un login más objetivo de mí mismo, porque fueron otros al fin y al cabo los que lo crearon.

**RI:** ¿De donde eres?

**S:** Granada. Bueno, realmente de Armilla (el pueblo donde vivía ROSA de ESPAÑA, europe is living....), pero cuando le digo de dónde soy, a gente que no es de esa zona, me gusta decir que de Granada, puesto que considero que es una ciudad preciosa y me siento honrado de vivir junto a ella.

**RI:** ¿A que te dedicas?

**S:** Estudio Ingeniería Informática. Mantengo buen rollo con mis colegas. Me paseo por el foro. Y dedico todo el tiempo que puedo a mi novia (que está acabando la carrera).

**RI:** ¿Cuáles son tus aficiones confesables? ¿Y las inconfesables?

**S:** Mis aficiones confesables, son muchas: Lectura, cine/video, rol, wargaming(que es lo que al fin y al cabo ha producido esto), música (de radio o discos), ver un buen partido de fútbol (hay pocos de esos), ver/jugar a baloncesto, ir a las teterías en Granada...  
Las inconfesables no puedo decirlas, porque seguro que esto lo lee mi novia y me pongo en un aprieto :)

**RI:** ¿Practicabas algún deporte? ¿Cuál?

**S:** Sí, baloncesto. Desde que era pequeño, de un modo más o menos continuado.

La gente comenta que el senderismo es un deporte, pues entonces digamos que también lo practico. (Bueno, este año no he podido salir a la sierra, pero también lo he practicado desde pequeño).

**RI:** ¿Cómo surgió la idea de crear la Web?

**S:** Poco a poco. Siempre he sido un asiduo a la Web y al foro de Devilteam(Warhammer), aunque casi no escribo en él. Luego comprobé que también estaba Espacio-Disforme, el cual se dedica al WH40000, pero no existía un sitio para ESDLA.

(Bueno, estaba Ociojoven, pero...)

En fin, todo el mundo ha estado alguna vez el foro de Ociojoven, pero a la larga, situaciones como usuarios no deseados, no moderadores, falta de calidad en los mensajes, te hacen salir "rebotado" hacia otros foros. En mi caso, hace algo así como un año, fue como descubrí y me aficioné al de Devilteam.

En fin, que cuando salió la 2ª peli, se me ocurrieron ideas (hacer un programa ARMY, algunas estrategias, algunos comentarios, hacer un boletín como este (bueno, mucho peor que éste) llamado Los manuscritos de Imladris...., y lo más importante, reunir a la gente que le gustara esto, tuvieran ideas o no, para conseguir que no nos sintiéramos como una mini-minoría en foros de otros juegos. Así fue como ideé la Web y el foro.

**RI:** ¿Te esperabas que fuera a tener el éxito que tiene?

**S:** Cuando lancé el foro, y me pasé por todos los foros que conocía para decir que existía, me temía que no pasara nada (vaya, un fracaso completo). Pues el punto crítico de una Web o un foro es su despegue, o sea, los primeros días- semanas.

Pero cuando en un par de días la gente empezó a entrar y a aportar todo lo que tenían, en unos niveles de calidad y cantidad tan enormes, me sentí genial. Porque el sitio iba para delante.

En este aspecto tengo que destacar todo lo que, desde el comienzo, el señor Segokabuto aportó con sus reglas y escenarios, y darle las gracias a aquellos iniciadores como Duendegris, o SeñordelasCavernas o Kangram, o el CondedeTalabheim, que además de colaborar de gran modo, se dedicaron a dar publicidad de la Web/foro, incansablemente en muchos lugares y a muchas personas, de modo que mucha gente empezó a entrar por ellos.

Después ha seguido creciendo, una vez establecido, y debo reconocer que en ciertos momentos me he sentido contento por lanzar en su día el

foro. Puesto que ha dado cumplimiento a un vacío que había. O sea, el foro en sí mismo no es que sea "LA SOLUCIÓN", simplemente es el caparazón que ha reunido a mucha gente con ideas y una necesidad, encontrar donde darlas a conocer a los demás.

**RI:** ¿Qué te parece el “camino” que está tomando el foro? ¿Y los usuarios?

**S:** Genial. Todo el mundo aporta lo que piensa o ha hecho, y todo se expresa siempre de "buen rollo". Creo que ahora mismo todos tenemos los oídos bien abiertos para "escuchar las ideas" de los demás y grandes dosis de sana envidia ante lo que los demás hacen, lo que nos permite la posibilidad de admirar las obras de nuestros compañeros de foro. Además, podemos fijarnos en los temas que se abren cada día. Pocos, pero con aspectos no tratados y cuestiones interesantes. En fin, el foro a genial.

**RI:** ¿Cuándo te leíste los libros?

**S:** El hobbit en el invierno de 1991 por primera vez.  
El Señor de los Anillos, lo leí en Julio de 1991 por primera vez. Y cuando lo acabé, le di la vuelta, abrí la primera página y empecé de nuevo. Desde entonces lo he leído 12 veces.  
El Silmarillion lo leí un par de años después.  
Y posteriormente he tenido acceso a los Apéndices, los cuentos inconclusos, Hoja de Nibble...

**RI:** ¿Qué libro te gusto más?

**S:** El Señor de los Anillos sin duda.  
El Silmarillion está muy bien, pero es muy denso y narra demasiados personajes, de todos modos se puede decir que es el más épico.

**RI:** ¿Y cual es la parte que más te gusta?

**S:** No puedo decir una parte en concreto. Puedo pensar en páginas que me gusta leer independientemente. Como la parte de la batalla de Pelenor, en la que cargan los rohirrim.  
El enfrentamiento Eowin-Merry-Rey Brujo.  
La travesía por Moria.  
El saneamiento de la comarca.  
La partida desde los Puertos Grises.  
El ataque de los lobos antes de entrar en Moria.  
El lago espejo, al salir de Moria.  
(Muchos, ¿verdad?)

**RI:** ¿Cuál es tu personaje favorito? ¿Y el que menos te gusta?

**S:** Difícil de decidir.  
Durante un tiempo, el que más me gustó fue Gimli. Sincero, rudo, un leal compañero. En fin un buen tipo un poco bruto.  
Me gustó Eowin, por ser uno de los pocos personajes femeninos de Tolkien, y querer cambiar las reglas sociales.

Nunca me gustó el personaje de Denethor, puesto que siempre lo consideré un personaje vencido por las dificultades de mirar siempre hacia el más fuerte (Mordor), en vez de ver qué podía hacer él mismo para fortalecerse.

**RI:** ¿Y las películas que te parecen?

**S:** Casi perfectas. Desde luego no podemos esperar que pongan los libros exactamente. Como casi todo el mundo eché de menos a Tom Bombadil y me resultó duro ver cómo los elfos ayudaban en el Abismo de Helm, sin gritar ¡HEREJÍA!  
Pero en fin, uno se acaba acostumbrando. jejeje.

**RI:** ¿Como empezaste con las miniaturas?

**S:** Empecé a coleccionarlas con la caja básica de LCDA. Llevaba bastante tiempo atraído por este mundillo. Al fin y al cabo, me encantaba el Heroquest e intentaba pintar sus miniaturas de vez en cuando de pequeño.  
Después de un par de meses en los que no encontraba a nadie con quien jugar, me metí en WH, donde he coleccionado un ejército imperial de unos 3000 ptos.

**RI:** ¿Cuanto tiempo le dedicas al Hobby?

**S:** Puff. Depende de lo que los estudios me dejen. Por Internet 3 - 4 horas en total a la semana. Pintando unas 3 o 4 horas a la semana, un par de noches después de cenar. Y luego hay algún ratillo de releer reglas. Documentos descargados en el ordenata.... Los ratos (pocos) en los que hablo con los colegas sobre esto. Y muy ocasionalmente una partidita :).  
En fin, eso es lo que ahora mismo me permiten mis estudios.

**RI:** ¿Qué es lo que más te gusta del Hobby?

**S:** Difícil de evaluar. Hum...., Me gusta ver que avanzo en la calidad del pintado.  
Me gusta ver las miniaturas dispuestas en escenarios. Me gusta el sentimiento épico que envuelve todo esto.  
Me gustan muchas cosas.

**RI:** ¿Qué bando prefieres?

**S:** Hombre, por identificación, los buenos. Eso de que hay tantos héroes, pues hace que te resulte más gustoso de llevar.  
Pero el bando de los malos, tiene el aliciente de poder crear inmensas hordas que arrasarán todo a su paso.....

**RI:** ¿Qué mini te gusta más?

**S:** La Bestia Alada. Como ya comenté, cuando vi el post de Kangram donde ponía la foto, yo estaba en clase, y se me escapó un ¡JODER! que aún resuena en los pasillos vacíos, por la noche en la facultad.

**RI:** ¿Cuántas miniaturas tienes?

**S:** Puff... Vamos a ver. ESDLA, de los malos...96 bichos, entre monstruos, héroes y tropa. De los buenos....76.  
De WarHammer, creo que contando igual, estoy por las 130-135 miniaturas.

**RI:** ¿Hasta donde piensas llegar?

**S:** No lo sé. Pero me gusta cómo estoy recorriendo el camino.

## Tiempos de Guerra.

### Informe de Batalla extraído de 'The Last Alliance'.

#### Primer escenario de 'La Sombra y La Llama'

By Kevin Barraclough (Mithaearon)

*Traducido por Elenistar*

Esta es la primera de las cuatro partes de una mini campaña que hemos empezado a jugar en las noches de los veteranos en GW. Hemos alterado ligeramente los participantes para que podamos jugar 7 u 8 personas en cada noche. Este es el primer escenario de 'La Sombra y la Llama' en el que los enanos deben entrar en Moria. Primero se encuentran una patrulla de Orcos fuera que debe atravesar la puerta para dar la voz de alarma y pedir refuerzos. Usamos algunas planchas rocosas en las que he estado trabajando y que no he podido terminar del todo. Pueden apilarse en un número diferente de capas lo que las hace muy versátiles. Pronto enviaré una guía completa.

Los enanos comienzan con dos equipos en el centro del tablero frente al borde donde se encuentra la puerta. Balin lidera uno de los grupos y un capitán enano el otro. Dos grupos de arqueros se sitúan en los flancos a cada lado, tan cerca de la entrada a la puerta como puedan. El plan era eliminar a cualquier Orco que intentase pedir refuerzos.

Los Orcos se sitúan también en el escenario con dos equipos, además de otros dos equipos esperando como refuerzos. El primer error que cometieron fue situarse demasiado cerca de los enanos. Como el bando de la luz tiene la iniciativa los Orcos más cercanos a los enanos pueden ser cargados y eliminados fácilmente.



Todo este juego prueba lo efectivos que pueden ser los arqueros enanos derribando orcos. En los siguientes turnos los Orcos se retiraron usando el terreno rocoso para protegerse de las flechas.



Los enanos iban bien, entraban en combate lo menos posible. Un pequeño grupo de Orco baja por el medio para ayudar al otro grupo a librarse de los arqueros. Los dos equipos de enanos dejaron a los arqueros pues confiaban en la habilidad en el combate de sus compañeros. Había un objetivo y debía cumplirse.





Moverse para ayudar y entrar en combate solo retrasaría la misión. Debíamos entrar en Moria a toda costa. Mientras los arqueros estaban ocupados en el próximo ataque de los Orcos y la marcha de enanos acababan con pequeños focos de resistencia, no faltaba mucho para que un Orco cruzase las puertas. Con el sonido de alarma los orcos que estaban en el interior salieron a combatir a los enanos. En este punto, ningún enano ha caído y muchos son los orcos que han probado las hachas enanas.





A partir de ahora es cuando los enanos comienzan a sufrir bajas. El combate entre un arquero orco y un miembro de la guardia estaba asegurado. Lo que debería haber sido un combate fácil para el enano se volvió contra él y cayó ante el orco.



Por ahora algunos de los refuerzos orcos han llegado.

El arquero enano en el flanco izquierdo estaba trabado en combate, lo que les impidió disparar a los orcos.



El arquero de la derecha sufría una situación similar aunque algunos arqueros evitaron el combate y pudieron disparar a otros orcos próximos.

Más refuerzos orcos vinieron al tablero y con los enanos aproximándose a la puerta este una sangrienta batalla podría estar asegurada. Pero este no fue el caso y los orcos cometieron otro error táctico. Permanecieron en la apertura de la montaña y permitieron a los enanos acercarse.

Esto dió tiempo a los guerreros enanos para tomar formación de ataque. Más orcos habían llegado y aún se negaban a acercarse así que los enanos, ahora en tres filas, marchaban hacia los orcos. La última fila se quedó atrás y dejó espacio a la segunda por si perdían algún combate. Los orcos no lo hicieron así que cada vez que perdían un combate se veían atrapados. Otro error táctico.





Las piezas de escenario que usamos nos dificultaban la visión y la posición de las miniaturas así que tuvimos que retirar las dos capas superiores de acantilados para acceder más fácilmente.



El arquero enano de la izquierda seguía siendo atacado por las fuerzas orcas allí y tras una cruenta batalla en la que el capitán orco sobrevivió, éste regresó hacia la puerta este para ayudar y combatir allí. Los enanos de la derecha lo tuvieron mejor. En este momento los orcos habían perdido la mitad de sus tropas y la mayor parte de los orcos que estaban atacando a los arqueros en la derecha huyeron hacia el borde del tablero.

Fue en este punto donde los errores tácticos de los orcos en la puerta pasaron factura pues tenían que hacer chequeos de valor. Muchos de ellos tuvieron que huir hacia el borde del tablero más próximo que en este caso estaba a unos pocos centímetros así que fueron retirados del juego. Esto hizo el juego mucho más fácil a los enanos.



Con solo unos pocos orcos en el tablero en este instante la salida era inevitable. Balin había entrado en Moria.



## En la cocina con Mantecona.

*Gracias al trabajo de Segokabuto disponemos de 2 nuevas unidades para nuestro ejército y 1 regla especial para usar con nuestras unidades de caballería.*

---

### Bardo el arquero

Weno, en mis viajes por la red he encontrado un bonito personaje que hará las delicias de todos aquellos que hayan leído el Hobbit. Traduzco sus reglas:

Bardo (Hombre) Coste en Puntos: 80  
Por Little Dragon  
C F D A H C  
5/3+ 4 5 2 2 4

Poder: 2  
Voluntad: 2  
Destino: 2



Bardo nació en la ciudad de Valle y en el año de 2941, organizó la defensa de la Ciudad del Lago ante el ataque del dragón Smaug, matando él mismo al dragón. Después de esto se convirtió en líder de Esgaroth y dirigió a los hombres que combatieron en la batalla de los 5 ejércitos (hecho que se recoge en la novela El Hobbit)

Equipo:

Bardo está equipado con armadura, espada y arco largo (que funciona como un arco élfico)

Reglas especiales:

Tirador experto: Bardo es un excepcional arquero, descendiente directo del afamado arquero Girion de Valle. Para reflejar su prodigiosa habilidad, puede disparar 2 veces por turno.

La Flecha Negra: Un solo uso por batalla. Si impacta causa 1d6 heridas al objetivo automáticamente sin necesidad de tirar por armadura. Esta tirada puede ser aumentada con Poder

## Beornidas

Siguiendo con perfiles históricos y curiosos, traduzco los de la raza de los beórnicas, incluido su líder:

Beorn (Hombre) Valor en puntos: 180

C F D A H C  
6/- 5 5 3 3 6  
Poder: 3  
Voluntad: 3  
Destino: 2



Hombre del norte y jefe de los Beórnicas. El pueblo de Beorn habitó el norte del valle del Anduin entre las Montañas Nubladas y el Bosque Negro durante los últimos siglos de la Tercera Edad. Beorn era un enorme hombre de barba oscura vestido con una túnica de lana y armado con una enorme hacha de leñador. Durante la búsqueda de Erebor, Beorn dió cobijo y protección a Thorin y compañía. Luchando después junto a ellos en la Batalla de los 5 Ejércitos.

Equipo

Beorn usa una gigantesca hacha a dos manos.

Reglas Especiales

Cambia-pieles. Funciona como un hechizo, y tiene éxito en una tirada de 5+. Usando esta habilidad, Beorn puede transformarse en un gigantesco oso durante el resto del juego, mientras mantenga al menos un punto de voluntad en su marcador. Esto incrementa sus estadísticas de este modo:

C F D A H C  
8/- 6 6 4 3 6

Poder: 3

Voluntad: 3

Destino: 2

Terror. Cuando está en forma de oso, Beorn causa Terror a sus enemigos como se describe en el libro de reglas.

Beórnicas (Hombres) Valor en puntos: 7

C F D A H C  
4/4+ 4 4 1 1 3

Hombres de los valles del Anduin, vivieron en las riberas del río cerca de la Carroca. Los beórnicas descienden de los Edain de su cercana estirpe. No suelen ser muy amistosos con los extraños, pero a cambio

mantienen a salvo para los comerciantes el Paso Alto y el Paso de la Carroca. Los beórnicas odian a muerte a los orcos.

### Equipo

Un guerrero beórnicida está equipado con hacha de mano. Al coste adicional que se indica pueden usar el siguiente equipo extra:

Lanza Gratis

Arma a dos manos Gratis

Arco 1 pt

Escudo 1 pt

Capitán beórnicida Valor en puntos: 65

C F D A H C

5/4+ 4 5 2 2 5

Poder: 2

Voluntad: 2

Destino: 1

Se incluye la opción de añadir uno o más capitanes beórnicos como parte de tu fuerza. Puedes incluir más de uno si lo deseas. Se representa así a los líderes de los beórnicos que permanecen innombrados en las obras que conforman la historia general de El Señor de los Anillos.

### Equipo

Un capitán Beórnicida está equipado normalmente con un hacha a dos manos. Puedes equiparlo opcionalmente con un arco por 5 puntos más.

### Reglas especiales

Cambia-pieles. Funciona como un hechizo, y tiene éxito en una tirada de 5+. Usando esta habilidad, un capitán beórnicida puede transformarse en un gigantesco oso durante el resto del juego, mientras mantenga al menos un punto de voluntad en su marcador. Esto incrementa sus estadísticas de este modo:

C F D A H C

7/- 5 6 3 2 5 P:2 V:2 D:1

Terror. Cuando está en forma de oso, el capitán beórnicida causa Terror a sus enemigos como se describe en el libro de reglas.

Reglas by Littledragoon traducidas por Segokabuto

## Regla opcional de caballería: Carga al paso

Por Peter Oggelsby (squall-goku) traducido por Segokabuto

Os cuelgo estas reglas que encontré por ahí (no recuerdo si en The last alliance...) por si queréis probarla en vuestras partidillas:

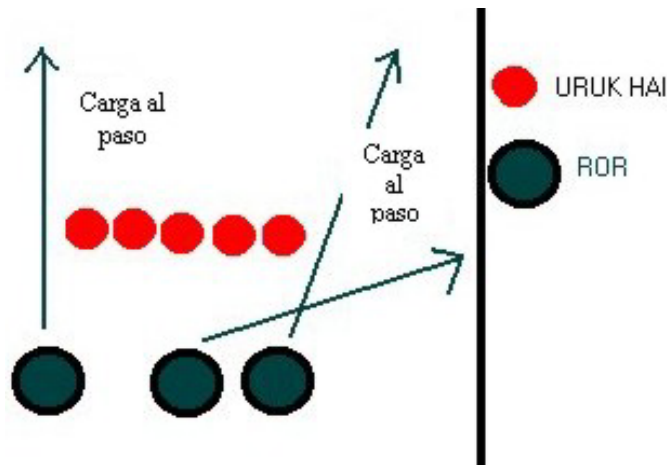
Se ofrece a continuación una nueva opción para usar la caballería, en lugar de simplemente cargar contra una figura golpeándole, para derribarlo y arrollarlo, el jinete puede optar por "cargar al paso" a su enemigo, atacándole rápidamente mientras pasa junto a él. Hay ocasiones en las que deseas cargar al enemigo y combatir, pero las circunstancias no están a tu favor y necesitas aprovechar la velocidad de tus monturas para evitar el riesgo de ser arrasado por el contrario. La regla de "carga al paso" es una opción para la caballería que puede crear diferentes situaciones tácticas. Cualquier figura montada puede usar esta regla sin coste de puntos adicional.

### Carga al paso

Para hacerla, la figura de caballería debe mover dentro de la zona de control del enemigo como en una carga normal, pero todavía debe quedar algo de movimiento restante para moverse más allá de la figura cargada. La figura entonces completa su movimiento (no pudiendo finalizar el mismo en contacto con otro enemigo- se supone que carga sobre la marcha) Ambos, el que carga y el cargado solo lanzan un dado de ataque cada uno durante la fase de combate(independientemente de su número de ataques, caballería cargando, etc.) y el que carga gana los empates (cuenta como el valor de combate más alto)- esto representa la energía del impacto del jinete que carga a través del enemigo. Si 2 modelos de caballería cargan el uno contra el otro, sí se tendrá en cuenta el valor de combate más alto.

El que carga NO causa derribo ni gana ataques extra cuando carga al paso, puesto que eso se aplica a los jinetes que cargan sobre su enemigo, no a los que pegan y corren. Por tanto un Jinete de Rohan que carga al paso solo lanza un dado, tanto para atacar como para herir.

Esto es muy útil cuando el jugador no desea cargar sobre un número de enemigos muy superior que puedan atraparle en cuerpo a cuerpo en turnos posteriores. Por ejemplo: Un grupo compacto de Uruk-hai alineados, la caballería puede ser atrapada en combate y sobrepasada en número si carga, así que el jugador decide cargar al paso mientras mueve a una posición más favorable (ver imagen adjunta).



### CABALLERÍA CONTRA PICAS

Cuando una figura carga al paso a un enemigo armado con pica, el modelo montado debe pasar un test de valor o deberá tirar en la tabla de caídas. El jinete aterrizará en contacto peana con peana con el portador de la pica, y con su montura detrás de él.

#### SIENDO CARGADO

A veces una figura puede cargar al paso solo para ser posteriormente cargada por un enemigo diferente, en este caso el jinete cargará al paso normalmente pero tendrá que combatir con el otro atacante después de modo normal. El jinete no contará como cargando en este combate.

### CONCLUSIÓN

Esta regla afecta principalmente a los Jinetes de Rohan y a los Nazgul, porque generalmente no hay demasiados Huargos en las partidas (demasiado caros), pero esta regla no hace a los jinetes más poderosos, simplemente proporciona nuevas vías tácticas al juego.

## **CREACIÓN DE UN EJÉRCITO A PUNTOS**

**por Kangram**

La sección de tácticas de la revista pretende profundizar en el uso de tropas y personajes en el campo de batalla, así como indagar en las combinaciones de tropas, equipo y héroes que serán más efectivas en una batalla.

En diferentes números de la revista iremos aprendiendo a crear ejércitos temáticos (con el motivo del lanzamiento del suplemento Sombra y Llama uno de los primeros artículos será la creación de un ejército de orcos de moria y de un ejército enano, así como sus posibilidades tácticas en el campo de batalla). Otro de los temas que trataremos serán las posibilidades tácticas de algunos héroes particulares.

La sección también está abierta a las sugerencias de los lectores sobre temas que quieran que se traten. Para esto podéis hacer vuestras sugerencias en el foro de Ithilien.

En este primer artículo sobre las tácticas del juego de estrategia El Señor de los Anillos vamos a aprender a crear un ejército para batallas a puntos, con todos los pasos que hay que seguir. Con el fin de ilustrar la “teoría” podréis observar como fui creando mis dos ejércitos, Eorlingas y las Fuerzas de Isengard, y también como los uso en las batallas.

Basta ya de preámbulos y presentaciones y entremos directamente en materia.

### ***Reglas de batallas a puntos***

Games Workshop publicó en una White Dwarf las reglas para realizar batallas a puntos que podrían implementarse a torneos de El Señor de los Anillos.

Cada jugador debe organizar un ejército de 1000 puntos, el cual debe estar dividido en un ejército de la Luz y uno de la Oscuridad. No tienen porque repartirse equitativamente los puntos, mientras cada uno de los dos bandos este comprendido entre los 300 y 700 puntos.

Además impusieron una serie de restricción que paso a relatar:

- Solo puede destinarse un 50% de los puntos a héroes.
- Solo el 33% de las miniaturas pueden estar armadas con armas de proyectiles (en esta categoría no se incluyen ni los venablos ni las hachas arrojadas).
- Cada bando no puede estar compuesto por más de 50 miniaturas.

- Barbol y Gwaihir no pueden formar parte de un ejército de la Luz, al igual que el Balrog, Sauron, Gollum y Grima no pueden estar en un ejército del Bando de la Oscuridad
- Puede incluirse un máximo de dos Trolls por ejército

Junto con estas reglas para la creación de ejércitos a puntos aparecieron los tres escenarios para librar este tipo de batallas:

**Escenario 1:** La mitad del Bando de la Luz debe cruzar el campo de batalla hasta el borde opuesto. La iniciativa recae en el primer turno en el Bando de la Luz.

**Escenario 2:** El ejército de la luz debe ser dividido en dos partes con el mismo número de miniaturas y héroes (a ser posible). Después el jugador del Bando de la Oscuridad elegirá cual de las dos partes despliega en el centro de la mesa y a menos de 14 cm de este punto. Una vez desplegado el jugador de la Oscuridad despliega sus tropas a una distancia mínima de 30 cm de los guerreros de la Luz en cualquier punto del campo de batalla. El jugador de la luz designa una miniatura que portara un tesoro o reliquia y elegirá por cual de los bordes cortos del tablero lo quiere sacar. Ganará si consigue sacarlo por ese borde o si el enemigo lo saca por el borde opuesto.

A partir del segundo turno llegarán los refuerzos del bando de la luz. Debe tirarse un dado por cada miniatura de la otra mitad del ejército, y aparecerán en el campo si obtenemos un 4+. Además saldrán por un borde determinado al azar: 1 = borde elegido por la Luz para sacar el objeto, 2-3 = uno de los bordes largos, 4-5 = el otro, 6 = borde por el que el bando de la Oscuridad debe sacarlo.

Si se mata el portador del objeto a disparos este se pierde y la partida acaba en empate. Si se le mata en combate, el vencedor pasa a poseer el objeto.

La iniciativa en el primer turno es para el bando de la Luz.

**Escenario 3:** Tirar un dado, el jugador que obtenga más despliega la mitad de sus efectivos, después los despliega el contrincante. Acto seguido el primer jugador despliega el resto del ejército y una vez este acabe desplegará el resto de miniaturas el adversario.

Se tira un dado para determinar quien tiene la iniciativa en el primer turno.

Gana el primer Bando que reduzca a la mitad los efectivos del adversario.

## ***La creación de un ejército***

En esta sección aprenderemos los pasos que debemos seguir a la hora de crear un ejército de 1000 puntos (este procedimiento es válido para crear ejércitos de cualquier valor de puntos).

En primer lugar debemos decidir que parte de los puntos nos gastamos en el Bando de la Luz y que parte en el de la Oscuridad. Aunque las reglas para batallas a puntos (con sistema torneo) permitan que los dos bandos tengan diferente cantidad de puntos, es aconsejable que los dos bandos estén equilibrados.

Por ejemplo, si destináis los 700 puntos al bando de la Luz y 300 al Bando de la Oscuridad, las partidas en las que llevéis el Bando de la Luz os serán más fáciles de ganar. No obstante, en las que llevéis el Bando de la Oscuridad os resultará mucho más complicado debido a la inferioridad de condiciones.

Una vez decidida la partición de los dos bandos llega la hora de decidir que guerreros formaran parte de nuestro ejército. Aunque no exista ninguna restricción al respeto es más estético realizar ejércitos temáticos, usando héroes contemporáneos (poner a Elendil y a Frodo en un mismo ejército desentona con la historia escrita por Tolkien).

Ahora que ya hemos elegido los guerreros que incluiremos en nuestros ejércitos realizaremos una primera lista pensando en como enfocaremos las tácticas una vez estemos sobre el campo de batalla. Hay que ir con cuidado a la hora de elegir el equipamiento de la tropa:

Por ejemplo, siempre que incluyamos guerreros con arma a dos manos debemos apoyarlo con otro guerrero armado con arma de mano o lanza. Incluso mejor si además lo acompañamos con un tercer guerrero armado por lanza. De esta manera la efectividad de estos guerreros será mucho mayor.

Una vez realizada la primera lista la probaremos en el campo de batalla durante un par de partidas para ver su efectividad. Lo más habitual es que en las primeras partidas le encontremos defectos a esta lista, lo que nos ayudará a ir modificando poco a poco la lista para hacerla más efectiva.

Como ejemplo a continuación os enseñaré mi ejército a mil puntos y como los utilizo en el campo de batalla.

### ***Bando de la luz: Eorlingas***

El Bando de la Luz lo basé en las fuerzas de Rohan. Como héroes decidí incluir a los cuatro héroes de Rohan disponibles en la lista de héroes, prescindiendo de los capitanes.

Decidí incluir a Eomer y Gamelin montados a caballo con el fin de apoyar a los jinetes de Rohan y a la Guardia Real montada que formaba una parte del ejército. Además a Gamelin lo equipé con el Estandarte Real de Rohan con el fin de disponer de una fuente de puntos de poder en caso de que alguno de los héroes se quedasen sin su reserva de poder.

A Théoden y Eowyn los incluí a pie con el fin de apoyar a los guerreros de Rohan a pie que formaban el otro núcleo importante del ejército.

Todos los guerreros y jinetes (exceptuando los arqueros) están armados con venablos (sé que son poco efectivos pero al ser gratuitos su inclusión es casi obligatoria, en algunas ocasiones pueden realizar una buena función).

	<b>Guerrero</b>	<b>Mov</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>V</b>	<b>Notas</b>	<b>P</b>	<b>V</b>	<b>D</b>	<b>Ptos</b>
	Eomer	14	5/4+	4	5	2	2	5	venablo y caballo	3	2	2	85
	Théoden	14	5	4	5	2	2	5		2	0	2	60
	Gamelin	14	4/4+	4	5	2	2	4	caballo y estandarte Real	2	1	1	75
	Eowyn	14	4	3	3	1	1	5		1	1	1	25
7	Jinetes de Rohan	14	3/4+	3	5	1	1	3					91
3	Guardia Real	14	4/4+	3	6	1	1	4	venablo				45
	Caballo	24	0	3	4	0	1	3					
10	Guerreros de Rohan	14	3/4+	3	4	1	1	3	Escudo, venablo				70
7	Guerreros de Rohan	14	3/4+	3	4	1	1	3	Arco, venablo				49
													<b>500</b>

Para jugar los escenarios 1 y 3 las tácticas usadas con este ejército son muy similares. Principalmente usó dos tácticas basadas en el principio táctico del yunque-martillo.

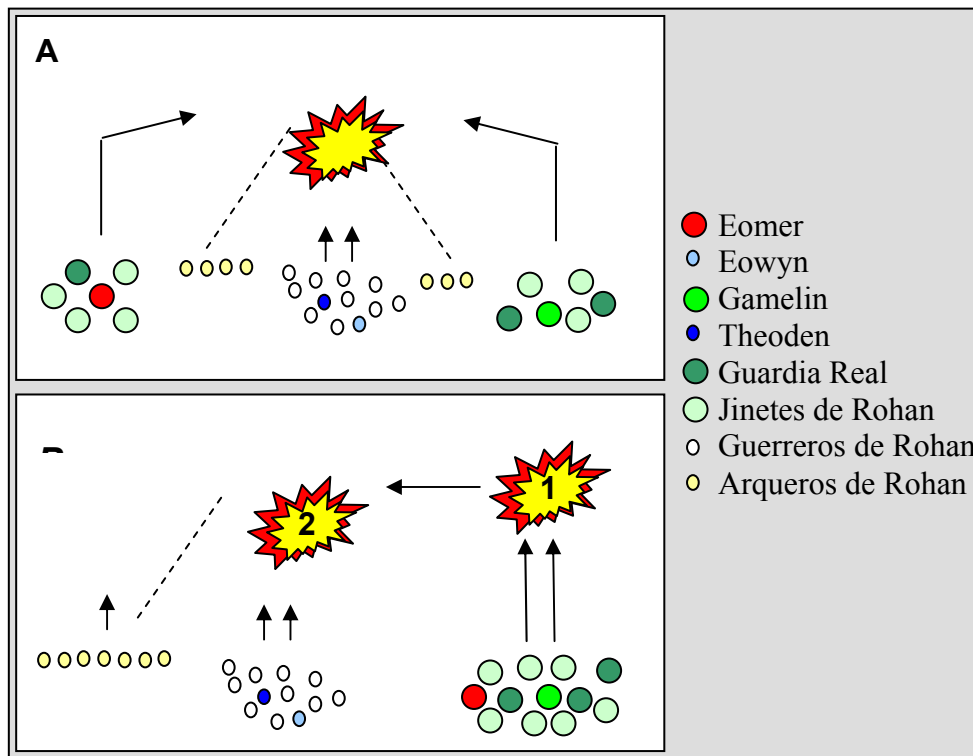
La primera (diagrama A) consiste en desplegar en el centro todos los guerreos a pie con Théoden en la primera o segunda línea de batalla (lo ubicaremos en segunda línea en el caso de que el adversario disponga de tropas de proyectiles). A Eowyn la desplegaremos en la parte media o trasera del grupo, procurando que el máximo de guerreos (incluyendo a Théoden) estén a menos de 14 cm de ella. Este despliegue tiene una función táctica muy importante. Cuando nos veamos amenazados o debido a que hemos perdido la tirada de iniciativa perdamos la oportunidad de realizar un ataque concreto, Eowyn gastará su punto de poder para que todos los rohirrins carguen o muevan, evitando de esta manera que Theoden deba gastarse sus propios puntos de poder (los cuales reservaremos para los combates más delicados en los que deba formar parte).

Flanqueando al grupo de guerreos a pie colocaremos los arqueros, los cuales se encargarán de ir disparando a los enemigos con menor defensa.

Los jinetes se desplegarán en dos grupos en cada uno de los flancos con un héroe en cada uno (para poder utilizar los puntos de poder siempre que sea necesario).

La misión de los jinetes es avanzar lo más rápido posible hacia la línea enemiga para atacarle por los flancos y retaguardia. También pueden encargarse de las tropas de proyectiles enemigas que queden rezagadas.

La efectividad de la táctica reside en atacar a la vez por los flancos y por el frente. De esta manera cerraremos una trampa en torno al enemigo y habremos conseguido golpear con el matillo (los grupos de jinetes) al yunque (nuestros guerreros a pie), dejando al ejército



enemigo totalmente destruido en el centro de ambos elementos.

La segunda táctica se basa en el mismo principio táctico, pero en este caso los caballeros despliegan en un solo grupo y su misión consiste en romper el flanco del enemigo (1) para luego acudir en la ayuda del grupo de guerreros a pie que estarán rompiendo el centro del ejército enemigo (2). Durante todo el transcurso de la partida los arqueros se encargaran de ir eliminando al máximo de guerreros enemigos. Se debe ir con cuidado a que el enemigo no ataque a este flanco puesto que es extremadamente débil.

### ***Bando de la Oscuridad: Las fuerzas de Isengard***

Para el ejército del Bando de la Oscuridad decidí utilizar a las fuerzas de Isengard que sirven a Saruman en sus diabólicos planes.

Como héroes decidí utilizar a Sharku para acompañar al grupo de jinetes de huargo, mientras que un capitán Uruk-hai se dedica a dirigir a un grupo de guerreros Uruk-hai por el centro del campo de batalla.

Las tácticas utilizadas con este ejército son muy similares a la segunda táctica empleada con el ejército del bando de la Luz. Los huargos en un flanco para romper rápidamente con el flanco enemigo, mientras que los uruks se encuentran en uno o dos grupos dispuestos en el centro y el flanco contrario, con el fin de actuar como yunque.

	<b>Guerrero</b>	<b>Mov</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>H</b>	<b>V</b>	<b>Notas</b>	<b>P</b>	<b>V</b>	<b>D</b>	<b>Ptos</b>
	Capitán Uruk-hai	14	5	4	7	2	2	4	armadura y escudo	2	1	1	60
	Sharku	12	4	4	4	2	2	3		3	1	1	55
10	Uruk-hai	14	4	4	6	1	1	3	escudo				110
5	Ballesteros uruk-hai	14	4/4+	4	5	1	1	3					55
4	Fanáticos uruk-hai	14	4	4	6	2	1	8					60
8	Piqueros Uruk-hai	14	4	4	5	1	1	3					88
7	Jinetes de Huargo	12	3	3	3	1	1	3	venablo				70
	Huargo	24	3	4	4	0	1	3					
													<b>498</b>

Esto es todo por este número, ahora empezaré a trabajar en el siguiente artículo para la sección de tácticas. No dudéis en preguntar y sugerir todo lo que queráis en el foro de Ithilien.

## Tierras de Batalla.

En este número, Coden de Talabheim nos presenta la primera parte de su escenario "La tumba de Balin" una obra maestra que no tiene desperdicio.

---

### LA TUMBA DE BALIN

Por Daniel Cabeza, "Conde de Talabheim"

#### 1º Materiales básicos y planificación:

##### **Materiales:**

Para esta primera parte vamos a utilizar los materiales más básicos de todo el proyecto. Ahora no pondré todos los materiales, sino que los pondré a medida que avancemos en el proyecto. Los materiales son:

**Folios:** para hacer las medidas, bocetos, notas y todas las pijadas que se os ocurran hacer aunque no tengan nada que ver como dibujitos, frases estúpidas y esos dibujos manga tipo "superdeformed" intentando emular a un profesor o a alguien que simplemente os caiga como el culo, si es el caso del profesor lo mejor es hacerlo estilo South Park.

**Regla y Escuadra:** a ser posible de metal, ya que las reglas de plástico son las típicas víctimas del cutter.

**Lápiz, Goma y Tajalápiz:** lo mítico.

**Papel de periódico:** que nunca falte en vuestros proyectos. Si sois de derechas poner debajo El País y si sois de izquierdas La Razón, ya que este va a sufrir numerosos tajos.

**Tabla de madera:** para cortar encima.

**Otra tabla:** pero esta es especial, ya que será la base de nuestro proyecto. Sus dimensiones son 67x48cm y 1cm de grosor, la madera ha de ser buena y resistente, o por lo menos os la recomiendo buena y resistente.

Ahora os pondré los materiales adicionales que no estarían de más tener:

**Escalímetro:** en mi caso hice los planos en AutoCad a una escala de 1:50, ahora que si usáis medidas normales desde el principio pues pancho.

**La película:** aunque intentaré poner todas las medidas no viene de más tener la película de "El señor de los anillos: La comunidad del anillo" a mano para fijarse en detalles que se me pasen por alto o simplemente para hacerlo más parecido, y si es en DVD mejor, que tiene huevos.

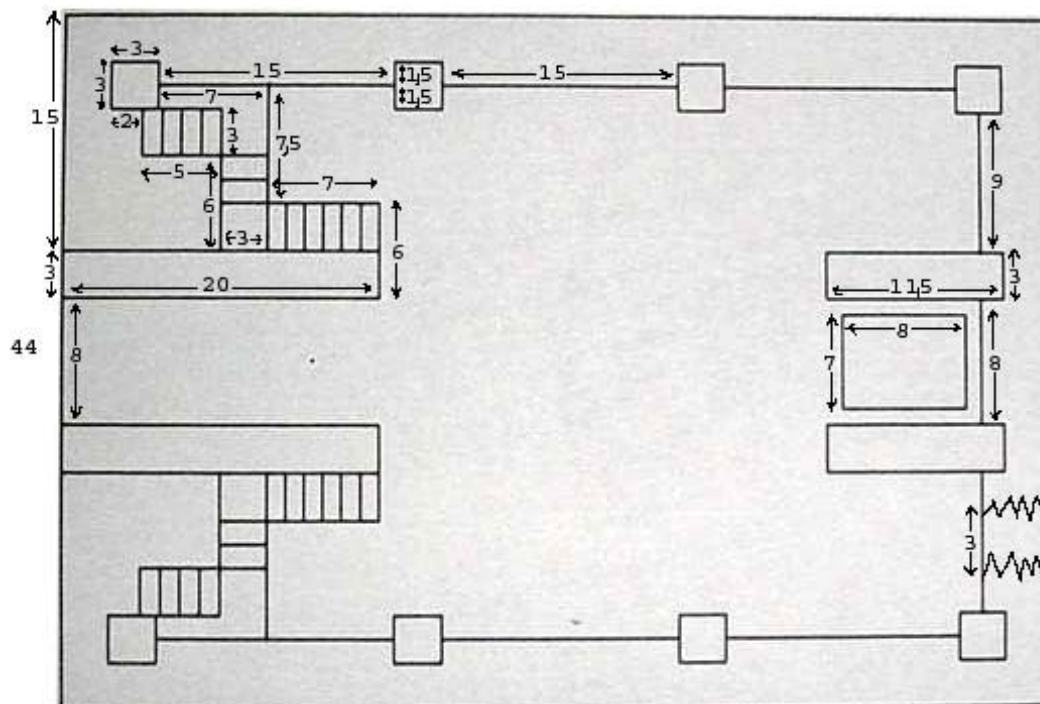
**AutoCad:** o cualquier programa por el estilo para hacer el plano más pulido.

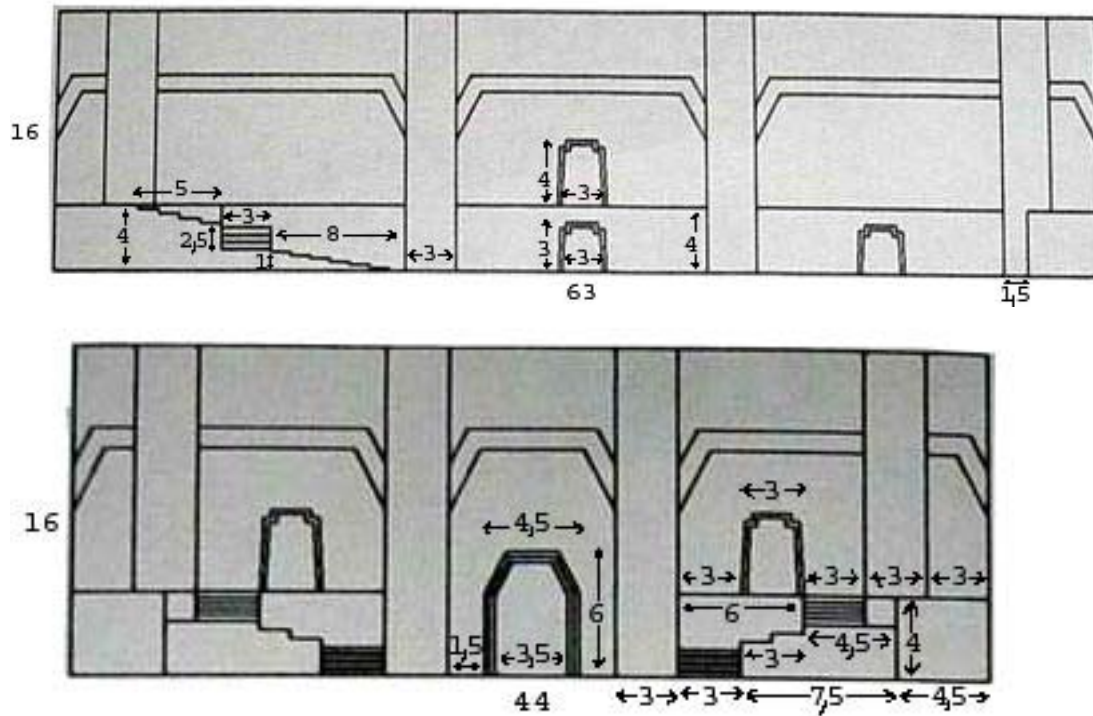
**Ganas:** esto lo pongo en adicional porque unas veces están y otras no. Hay que tener en cuenta que es lo más chungo de conseguir y ya sólo por eso resulta patético de por sí.

### La planificación

Antes de nada hay que saber lo que vamos a hacer y lo que no, por ejemplo yo me decidí por hacer sólo la pared frontal y una lateral, también una mitad (la de la pared) tendría las columnas enteras con arcos incluidos y la otra no. Hay que tener en cuenta que algunas zonas, por muy estrechas que parezcan en la película, deben tener la anchura suficiente para que puedan pasar las minis. Otra cosa a tener en cuenta es el material que vamos a usar, en este caso será cartón porque es más fácil de manejar a la hora de hacer cortes precisos y rectos, el poliestireno, a no ser que os lo curréis, es casi imposible para este proyecto, así que no os lo recomiendo en este momento.

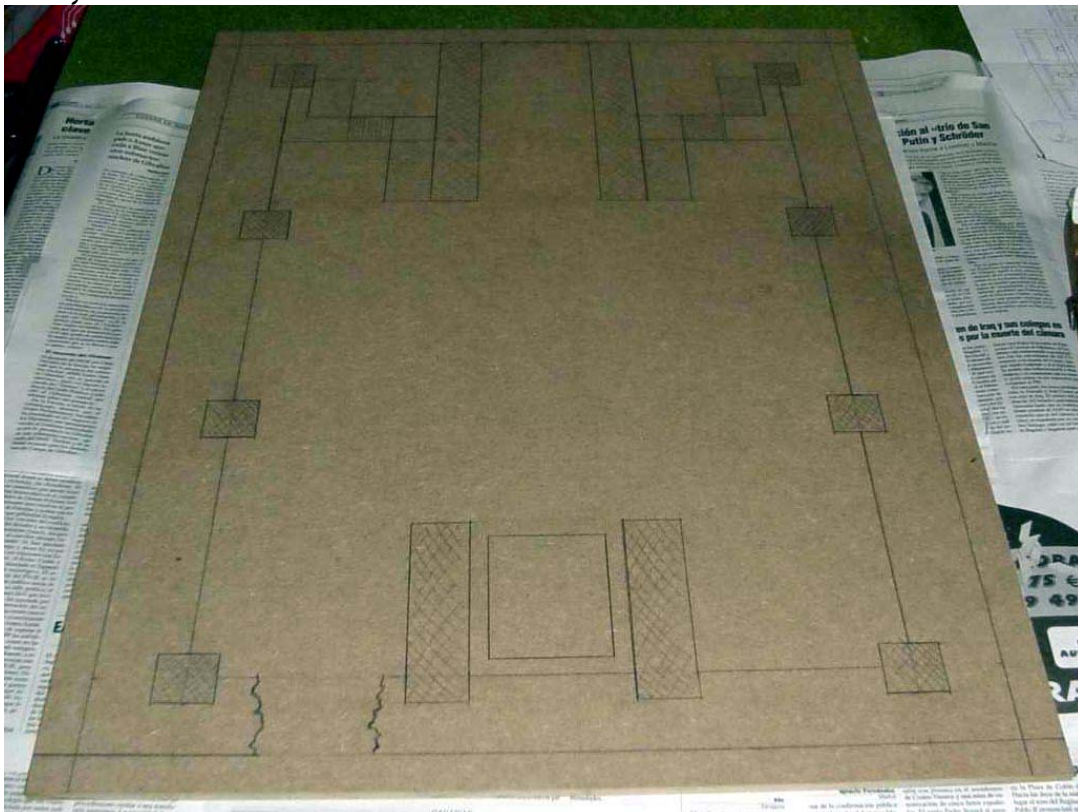
Lo primero de todo es verse la película, o por lo menos la parte de la tumba de Balin, ir parándola de vez en cuando y hacer dibujitos de las cosas en las que os fijéis: columnas, puertas, detalles en las paredes... y para la altura os fijáis en los personajes y los comparáis con las figuras. Hacéis dibujos y más dibujos, probáis con haceros partes en papel a lo cutre para ver que tal queda con tal medida y seguís probando hasta tenerlo todo claro y planificado. Cuando terminéis os hacéis un bocata y acto seguido lápiz y papel para curraros el plano. Para los vaguetes pondré el plano que me hice en AutoCad con la pared frontal y la lateral:





A lo largo del proyecto pueden variar algunas medidas, además los escalones no tienen medidas porque eso se hace sobre la marcha.

El siguiente paso es comprarse una tabla con las dimensiones de más arriba (67x48cm y 1cm de grosor), si os habéis fijado la tabla tiene 2cm de más en cada lado, eso es para el grosor de las dos paredes. Una vez que la tenéis tendréis que dibujar todo el plano en cima en su escala natural, es lo mejor para ir colocando las piezas que construyamos.



Bueno pues hasta aquí llegó el inicio de todo el proyecto, a partir de aquí es todo construir y construir hasta quedar hasta los mismísimos pies, os lo aseguro esto desmoraliza a cualquiera, hay que tener muchísimas ganas para hacer el primo con todo esto.

Para las dudas: [drenjo@hotmail.com](mailto:drenjo@hotmail.com)

## Los pinceles de Conde De Talabheim.

### EFFECTOS DE LUZ

Por Daniel Cabeza, "Conde de Talabheim"

Lo único que necesitáis para hacer un efecto de luz, a parte de las pinturas y los pinceles (nos han jodido), es una miniatura que tenga una "excusa" para un efecto de luz, por ejemplo: una figura con antorcha, un marine del 40k disparando, un hechicero con el típico bastón brillando, etc. Yo en mi caso lo he hecho con el Aragorn de la cima de los vientos.

Lo primero de todo es saber bien que efecto vamos a poner (de qué color y de qué intensidad), en este caso serían tonos anaranjados por las llamas y de una intensidad bastante grande sobre la zona. Habrá que documentarse bien, a base de imágenes y videos, sobre cómo afecta la luz en diferentes materiales. Hay que tener bien en cuenta que la luz se mueve en línea recta, es decir, parte que no vea el foco de luz, parte que no recibe luz, esto es lo más importante. Además la luz principal siempre será más intensa, es decir, más clara. No vendría nada mal practicar un poco con miniaturas viejas.

El siguiente paso es pintar la miniatura como siempre solo que en las partes que reciben luz hay que hacer lo siguiente:

mezclar una parte del color principal con una de naranja para todas las zonas que reciben luz, añadir una parte de amarillo para las zonas cercanas al foco de luz y añadir dos partes de amarillo para las zonas pegadas al foco de luz. Cuando terminéis la



figura notareis que el efecto apenas se nota y queda muy patético, lo que pasa es que no está terminado. El toque final se realiza a base de tintas y colores aguados de una forma semejante a la anterior: se añade, no muy aguada, tinta naranja a todas las zonas del efecto, se mezcla la tinta con una parte de amarillo para las cercanas, con dos para las que está pegadas y finalmente con amarillo a secas para las zonas más pegadas. En teoría debería quedar de esta forma:

Un pequeño consejo es pintar la miniatura de un tono más oscuro de lo normal, así el efecto se notará más. Y para otros colores, pues a experimentar, que falta os hace.

Por Daniel Cabeza  
drenjo@hotmail.com  
CondeDeTalabheim



Para las dudas: [drenjo@hotmail.com](mailto:drenjo@hotmail.com)

## Las Cavernas de Isengard.

**Bienvenidos a la Forja de James Guorsop, vamos a ver si os contamos un poco de qué va esta maravilla. Poco a poco hemos ido descubriendo que hacer moldes de miniaturas no es solo un rumor para gente muy manitas que corre por Internet (lo ha hecho hasta Phobos...)**

**Es fácil, pringoso y se requiere tiempo, pero los resultados son increíbles, me tenían que haber hecho una foto de la cara de satisfacción cuando vi aquella driade recién salida de la forja.**

**Quiero agradecer especialmente al Heraldo Imperial, sin cuyos consejos y ayuda no hubiera sido posible hacer lo que hemos hecho hasta la fecha y a Rondor y Phobos por permitirme deambular y hacer fotos sin protestar mientras se pringaban de caucho hasta las orejas.**

Este sería el causante de todo el jaleo, el conocido comúnmente como "CAUCHO" aunque realmente es una silicona que aguanta el calor. El botecito que acompaña al tarro grande es el CATALIZADOR que sirve para que la silicona se endurezca.

Lo compramos en Madrid en unos almacenes (Ferocha). El nombre del producto es "SILASTIC 3120" y el del catalizador es "CATALIZADOR BC 10% SOBRE SILASTIC 3120". Todo junto viene a costar unas 3700 cucas (22.24 € pa los europeos).

C/ Españolito 11, 28010 MADRID TEL. 914481271 FAX. 915934956.

<http://www.feroca.com/>. Si vais directamente a comprarlo tened cuidado porque el sitio es casi imperceptible.

### LEGO

Si, no es broma, algo de LEGO o TENTE necesitareis. Rebuscad entre las bolsas de juguetes antiguos o bien, si vuestra crueldad llega a tales extremos, robadle a vuestro primito o hermanito unas cuantas piezas.



### PLASTILINA

No paramos de recordar la infancia con estas cosas. Cuanto más tengáis mejor, y que no sea demasiado blanda.



## VASOS

Los vasos de plástico son ideales, si son transparentes mejor porque así te permiten medir mejor la cantidad de caucho que vas a utilizar.



## PINCELES, CUCHILLA, BARNIZ (y caja de CD?!)

Un pincel que tengáis por ahí para tirar (lo del caucho es horrible). Otro para poner el barniz (este si le limpiáis os dura). Una cuchilla de modelismo (quién no tiene una?). Algún tipo de barniz (nosotros hemos utilizado el Citadel, pero vale casi con cualquiera). (Lo de la caja del CD veréis por qué más adelante)



## TALADRO



Un taladro de estos pekeñajos siempre se tiene en una caja de herramientas. Me equivoqué, no sirve con una aguja porque hay que extraer el caucho así que buscad un taladro de 1mm de grosor o si lo encontráis de 0,5mm que cuestan muy poco dinero en una ferretería (50pts).



## **SOPLETE, PLOMO, CAZO Y TENAZAS**

El soplete creo que puede ser sustituido por un fuego de cocina o una vitrocerámica, pero aún no he realizado esos experimentos. Lo del plomo no es en realidad solo plomo, es una aleación plomo-estaño que puedes encontrar en cualquier ferretería o almacenes especializados en esas cosillas. Es barato, unas 100 pelas la barra de plomo y te da para muchas minis. Lo del soplete tampoco es muy caro. El cazo lo podéis sacar de cualquier sitio, bote de aceitunas (con anchoas, sin anchoas...), de atún, etc. Las tenazas no son imprescindibles si eres capaz de aguantar el cazo mientras se funde el plomo con la mano, son unos 1000° C de nada.



## **LAS MINIATURAS A CLONAR!!**

(Guardia Negra para el que no vea bien)



## **VAAAMOS A POR EL MOLDE**

### **ESTRUCTURA DE LEGO**

No tiene ninguna dificultad, simplemente construir una estructura de 2 pisos de lego con las suficientes medidas para que luego quepan dentro las miniaturas sin ningún problema. Si tenéis dudas de como van a situarse echad un vistazo a imágenes posteriores.



## ESTRUCTURA DE LEGO + PLASTILINA



Introducir la plastilina en la estructura de lego y dejarla lo más lisa posible (la caja de cd es una buena opción para esto).



## EXTREMOS LEVANTADOS

Si nos encontramos con extremos levantados como estos solo tendremos que introducir plastilina debajo de los mismos como muestra la fotografía, quedando un acabado suave y aerodinámico para evitar la fricción de los moldes posteriormente (empiezo a parecerme al de bricomanía!).



## DEPRESIONES DE ACOPLAMIENTO

Aunque la chorrada que he puesto como título impresione, de lo que se trata este paso es de hacer unos agujeritos como los que se muestran en la fotografía para que luego ambas partes del molde de caucho se acoplen sin problemas.



## MURETE DE LEGO



Simplemente añadir 2 pisitos más a la estructura de lego para echar el caucho con comodidad. Aunque luego solo cubramos un piso es conveniente un poco de seguridad.

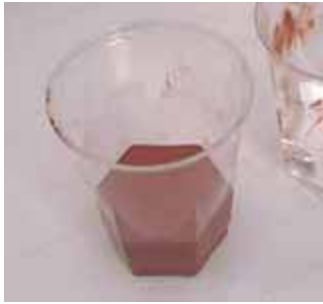


## BARNIZ

Con cuidadillo dar una o dos capas de barniz sobre la plastilina, poniendo especial cuidado en las uniones de la plastilina con las miniaturas donde es importante no dejar nada sin barnizar. Ojo, no barnizar las miniaturas ke luego pierde detalle la cosa.



## CAUCHO Y CATALIZADOR



Calculad más o menos el caucho que vais a usar y echadlo en un vaso. De catalizador tendréis ke echar un 10% de lo que habéis echado de caucho, se puede echar entre un 5 y un 20% de catalizador, la diferencia se notará en el acabado, no en la rapidez. Cuanto más catalizador se eche más rígido se queda el caucho (y eso no es bueno), mejor que



se quede más elástico para que luego no se desprendan trozos. Posteriormente removed hasta que se mezcle todo. (Esto no fue lo que utilizamos para la guardia negra, tendreis que llenar aproximadamente un nivel del muro de lego).

## PARA MEJOR DETALLE:



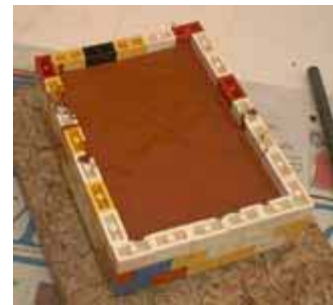
Con el pincel para el caucho, una vez realizada la mezcla dar una capa de caucho sobre la superficie de las miniaturas para que el molde no pierda ningún detalle. Haced hincapié sobre todo sobre zonas de mucho detalle. (Aunque parezca que esto arruina vuestras miniaturas originales luego salen limpias).



## ECHAR EL CAUCHO:



Tranquilamente echar el caucho sobre las miniaturas sin mucha prisa para que no se formen burbujas no deseadas.



## 24 HORAS DESPUES...



Un día después más o menos tendremos la silicona totalmente solidificada, lista para comenzar la segunda fase en el proceso de creación del molde. Después de separar con cuidado el caucho de la plastilina tendremos que quitar toda la plastilina de las miniaturas y el trozo de caucho, posiblemente algún trozo de barniz puede que quede.



## QUITAR CAUCHO

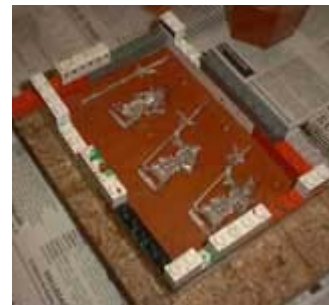
Con una cuchilla de modelismo y cuidado tendremos que descubrir exactamente la mitad de la miniatura como muestra la imagen, justamente hasta el bordecillo aquel del que hablamos anteriormente al sumergirla.



## NUEVO CASTILLO DE LEGO



Ahora iniciaremos el mismo proceso que hiciéramos con la plastilina. Crearemos un nuevo rectángulo con el lego de 2 pisitos a ser posible.



## BARNIZ Y CAUCHO NUEVAMENTE



Igual que hiciéramos antes daremos la capa de barniz sobre el caucho en el que están empotradas las miniaturas. Con la mezcla de caucho y catalizador nuevamente cubriremos con un pincel las miniaturas y todos los huecos necesarios.



## EL NUEVO MOLDE

Finalmente volcaremos el caucho "catalizado" sobre la estructura, con suavidad y eso para que no se formen burbujas, bla, bla...

Aunque la precaución manda en estos casos es preferible dejarlo secar un par de días o tres antes de separar las dos piezas del molde, generalmente los separamos un poco antes. Ya han sido varios los que nos han indicado que los resultados son mejores si después de hacer el molde se echan polvos de talco sobre él una vez terminado, dicho consejo es muy acertado.



## ENTRADAS DEL PLOMO

Para cada miniatura o trozo independiente de la misma se tiene que hacer una entrada en un extremo para que entre el plomo. Esta tendrá que tener la forma de un embudo, más ancha en el borde del molde, llegando al trozo de metal que une los pies. Se tendrá que hacer esto para ambas mitades del molde.



## CANALES DE AIRE

Con cuidado y una cuchilla hay que hacer las salidas para el aire (donde se meterá un poco de plomo) para aquellas partes de la miniatura que sean muy estrechas o que estén muy al final. No hay un límite para estas salidas, pero cuantas más mejor (más trabajo después). Es importante no unir las salidas de aire por muy bonito que parezca ya que se pueden llegar a bloquear unas a otras.



## TALADRO

Con la misma intención que los canales de aire debemos hacer una serie de agujeros con el taladro para que se forme el mayor detalle posible en la miniatura. Por ejemplo es muy importante en los pies, cascos y otros objetos muy salientes en ese plano. Simplemente coged el pequeño taladro y haced agujeros en las partes más profundas y puntiagudas de la miniatura.



(Esta imagen la pongo para ampliarla para que os queden claros estos últimos pasos).

## A FUNDIR!

Finalmente llegó la hora de la verdad. Acoplad los dos moldes con fuerza mediante unas mordazas o cualquier cosa que haga presión. Calentad el plomo y mientras lo estéis echando golpead el molde con un destornillador (con el mango) para que el plomo se reparta, y movedlo en pequeños ángulos, luego dejadlo unos segundos a que se solidifique el plomo y sacad la miniatura, metedla en agua y listos para hacer otra!



A esto solo le resta quitar con la cuchilla y tenazas el plomo sobrante. Tanto este plomo como cualquier miniatura defectuosa se puede volver a utilizar simplemente fundiéndola.

## EJEMPLO DE FUNDICIÓN CON UNA COCINA DE GAS

### LA COCINA DE PHOBOS

Como hemos podido comprobar durante todo este experimento, es perfectamente factible fundir plomo en la cocina. (Eso si, si eres pekeñajo no dudes en pedir ayuda a los viejos no vaya a ser que quememos la casa).

Aunque no lo veáis, la cocina estaba hecha un desastre, este Phobos ke no quiso limpiarla, así que no os asustéis, no hace falta tenerla así de sucia, cuanto más limpia mejor.



### EL FUEGO

Detectad el fuegucillo pequeño de la cocina y quitadle el trasto de encima que divide la llama en muchas pequeñas. El fuego pequeño va a ser suficiente, no recomendaría encender uno de los grandes por eso de que la casa arde. Encendedlo al mínimo y luego jugad con la llave para darle un poco más de caña si la necesitáis.



### FUNDIENDO EL PLOMO



En el cazo de berberechos, anchoas... introducid la cantidad necesaria de plomo (calculad a ojo, si sobra ya se utilizará). Sujetadlo con las tenazas y ponedlo encima de la llama hasta que se funda por completo. Una vez fundido el plomo, aguantad un poco más el cazo en la llama para que adquiera más

temperatura.



## VERTIENDO EL PLOMO

Una vez que esté muy caliente el plomo vertimos lo suficiente para llenar cada uno de los agujeros del molde. Mientras se esta echando el plomo acordaos de golpear el molde con un destornillador para que entre por todos los rincones sin problemas.



## LAS NUEVAS MINIATURAS



Abrid el molde una vez acabada la faena anterior. Con cuidado que queman mucho las miniaturas. Separadlas con cuidado del molde para no dañarlo (recordad que os quedarán muchas por hacer ;). El paso siguiente será introducirlas en agua para enfriar el plomo.



## "REBABAS"



Aunque en las fotos no se aprecie nada, la nueva miniatura tiene pinchos por doquier. Engancharemos pues la cuchilla de modelismo (y unas tenazas para los cachos más gordos que pasarán al cubilete del plomo para volver a fundirse), y nos pondremos a quitar todo el plomo sobrante.



Finalmente aunque la foto siga siendo una mierda tenemos la miniatura sin rebabas lista para alistarse.

## JUZGUEN USTEDES MISMOS

Bien, pues aquí tenéis una muestra para que juzguéis por vosotros mismos (sobre todo la pintura de Phobos). Espero que os haya sido útil.



## FAQ's.

*Este artículo es cortesía de Kangram que ha traducido las FAQ's de la Web de GW, y las puso en el foro.*

---

Pues como hago con las reglas de Warhammer en DevilTeam. Aquí va la recopilación de los errores de los reglamentos de ESDLA (hay menos que en Warhammer pero sigue habiendo como en todo buen producto de GW).

Las FAQ han sido traducidas del foro de GW - UK.

### La Comunidad del Anillo

Erratas del manual de LCDA que han sido corregidas en LDT:

\*El atributo de combate de Elrond es 6 en lugar de 9.

Nota aclaratoria sobre el reajuste del atributo de combate de Elrond:  
"Desde la publicación del LCDA he recibido muchos mensajes de gente concernientes a que Elrond tuviera un atributo de combate superior en comparación con su rey Gil-Galad y otros héroes legendarios como Elendil y Aragorn. He decidido que la objeción estaba bien fundada y, para llevar a Elrond en línea con los otros grandes héroes de la Luz, he cambiado su atributo de combate de 9 a 6. Esta corrección será incorporada en el reglamento de LDT, pero es efectivo a partir de este mes, por lo que pido se lo contéis a vuestros amigos que coleccionan elfos. Sinceras disculpas a los fans del poderoso señor medio-elfo.

Alessio Cavatore, Portador del Anillo"

\*Boromir lleva un escudo en su equipo sin coste adicional en puntos y puede equiparse \*con una capa élfica por un coste de 10 puntos.

\*Arwen lleva una espada incluida en su equipo sin coste adicional en puntos.

\*Isildur lleva una espada incluida en su equipo sin coste adicional en puntos.

\*Los Hombres de Gondor han pasado a valer 6 puntos.

Estas respuestas han sido contestadas por Alessio y Rick.

**Q1. Merry y Pippin tienen 0 puntos de Voluntad, pero son Resistentes a la Magia (p.44). Esto es inconsistente, puesto que necesitas al menos un punto de Voluntad para usar la Resistencia a la Magia.**

Merry y Pippin tienen 0 puntos de Voluntad. Sus características serán incrementadas, como sabe la gente que a leído el libro.

**Q2. Las reglas para el uso de Poder no parecen del todo claras.**

Los puntos de Poder pueden ser usados para sumar o restar uno de cualquier tirada de dados realizada por un héroe. Las opciones más habituales son:

En combate: para lograr ganar el combate

En disparo: para lograr impactar al objetivo.

En disparo y combate: para infligir una herida.

Valor: para superar chequeos de Valor.

Realizando chequeos: para superar chequeos de salto, para trepar...

Cuando usa Voluntad: para lanzar o resistir un hechizo

Cuando usa Destino: para superar una tirada de Destino.

**Q3. Lanzas (p35/36). Si un lancero, usando su lanza en una mano, está luchando con un enemigo, ¿puede un segundo lancero unirse al combate colocándose en contacto con la peana de su amigo, y luchar a través de él?**

Sí.

**Q4. Lanzas (p35/36). ¿Puede un lancero luchar a través de una miniatura con una peana mayor que la suya? Ejemplo: ¿puede un Orco de Moria armado con una lanza luchar a través de un Troll de las Cavernas?**

Sí.

**Q5. Lanzas (p35/36) y Combate Heroica (p34). Suponemos que un lancero está luchando a través de un amigo, el cuál está luchando con un héroe en un combate heroico. Si el héroe mata el amigo del lancero, este no puede golpear al lancero debido a que no están en contacto (p36), por tanto el lancero es empujado debido a que ha perdido el combate. El lancero no ha sido eliminado. ¿Significa esto que el héroe no puede moverse otra vez antes de la fase de combate debido a que no han muerto todos los enemigos que estaban luchando con él? ¿O es que los lanceros no cuentan a la hora de determinar las miniaturas que estaban luchando con él?**

Cambia la descripción del combate heroico: un héroe puede volver a mover si todas las miniaturas en contacto con él son eliminadas, por tanto, los lanceros no impiden que los héroes realicen combates heroicos.

Las Dos Torres

1. Faramir cuesta 75 puntos y tiene P/V/D de 3/2/2

2. Damrod cuesta 40 puntos y tiene P/V/D de 2/1/1

3. Gimli está armado con un hacha arrojadiza sin coste adicional en puntos.

4. Haldir y Legolas poseen la habilidad *afinidad con los bosques* como aparece en el resumen de atributos, pero no aparece en la sección de ejércitos.

5. El estandarte Real de Rohan está bastante mal expresado en el reglamento en castellano. Los héroes de Rohan que se encuentren a 14cm de Gamelin *y que tengan 0 puntos de poder* al inicio del turno obtienen un punto de poder gratuito. (Está contrastado con el libro de reglas inglés).

Aquí tenéis las FAQ oficiales de LDT, por Alessio y Matt del equipo de diseño.

**Q1. En todos los escenarios de LDT en los que se dice que Gandalf monta a caballo, ¿se supone que está montando a Sombragrís?**

Sí, es solo que Sombragrís fue añadido en el último minuto.

**Q2. Gimli puede usar un hacha arrojadiza: ¿es esta un arma de un solo disparo? ¿Cuál es su valor de disparo?**

Sí, se trata de un arma de un solo disparo y su valor de disparo es el normal para su raza (4+).

**Q3. ¿El venablo de los Jinetes de Rohan es un arma de un solo disparo, pero ¿es posible pagar los puntos para conseguir más venablos por miniatura o solo pueden llevar uno?**

Cada miniatura solamente puede estar armada con un venablo.

**Q7. ¿Por qué los Jinetes de Rohan, estando armados con arcos, obtienen el +1 a la defensa por llevar escudo?**

Están equipados con armaduras más pesadas y, por tanto, su defensa es mayor. No obtienen el +1 a la defensa por llevar escudo, pero pueden usar la regla de escudarse. IMPORTANTE: ver la Q45.

**Q8. En algunas partes del reglamento pone que el atributo de disparo de los Montaraces es de 3+ y en otros pone que es de 4+. ¿Cuál es el correcto?**

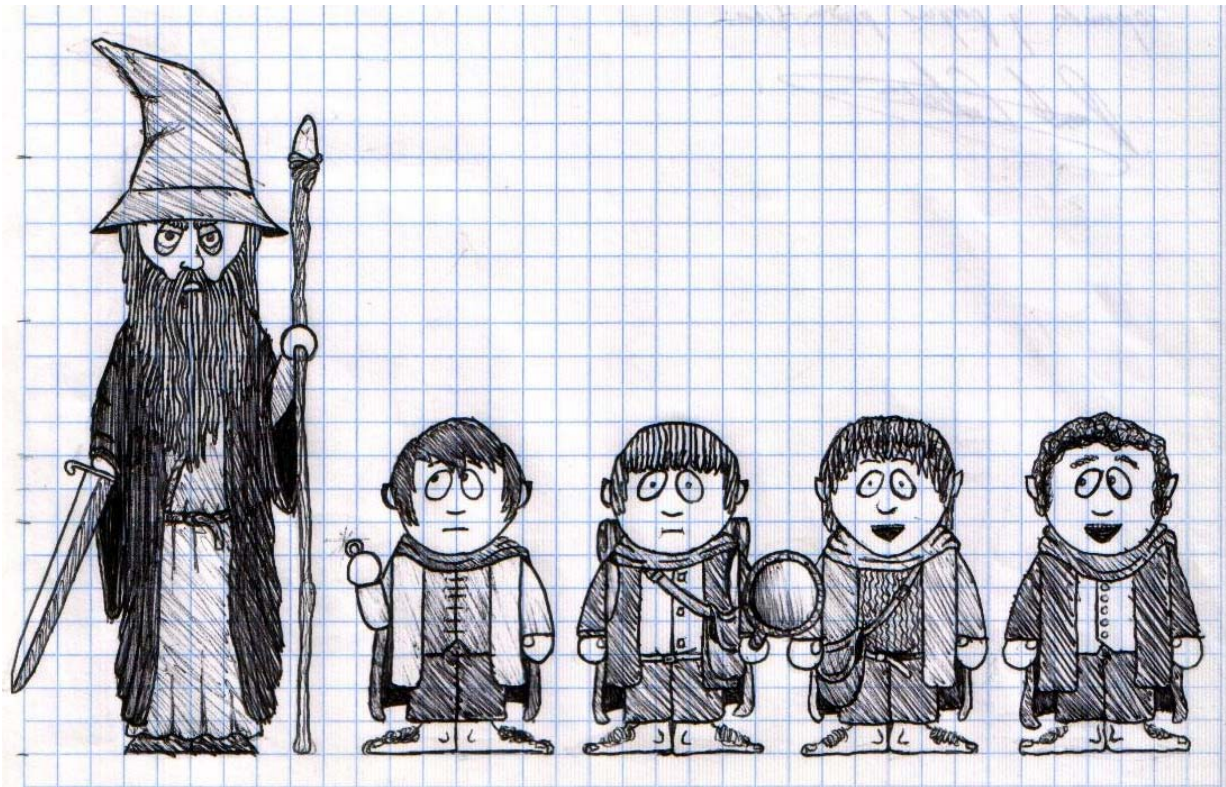
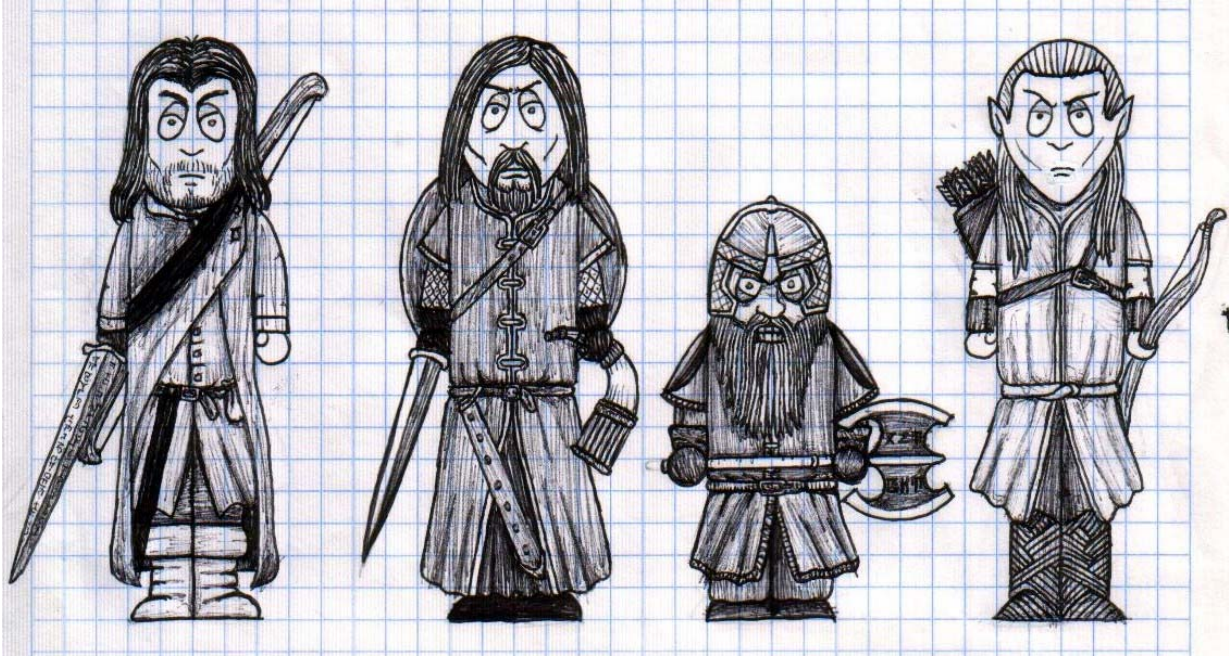
3+

**Q9. Los Huargos poseen un atributo de Combate de 3 pero 0 ataques. ¿Se trata de un error o significa esto que los huargos pueden defenderse pero no atacar?**

Los Huargos no tienen ningún ataque. Su atributo de Combate debería ser 0.

## El oro de Smaug.

*En el primer número vemos estos dibujos hechos por Conde de Talabheim que no tienen ningún desperdicio*



## "Partida y regreso" por Bilbo Bolsón.

*Relato posteado por Mougly.*

---

### Una flecha

Las frías gotas de lluvia se colaban por los orificios de la cota de malla del capitán Dorven. Ni las copas de los grandes árboles del bosque en el que se guarecían les resguardaban de la tormenta de aquella fría noche de otoño. Después de conseguir dormir unos largos cinco minutos Dorven se despertó entumecido por la lluvia y se dio cuenta de que dormía sobre un charco de barro que se había formado alrededor de su figura. Después de escurrirse la larga melena negra que le llegaba hasta la cintura, se disponía a recorrer el campamento, que esa misma madrugada habían construido sus hombres. No había ni una hoguera encendida, expresamente como el había ordenado, para no revelar su posición a las hordas de orcos que le buscaban desde hace más de dos semanas. Justo cuando se disponía a colocarse la espada en la cintura, oyó el chasquido de una rama a su espalda.

Dorven en un movimiento reflejo se agachó, afinó la vista y el oído. Pudo distinguir una figura que se movía entre los árboles. Según se iba acercando la figura, conseguía distinguir más quien era. Su soldado vigía Ilister, volvía de explorar los límites del bosque.

-Ilister - Susurro Dorven mientras Ilister se acercaba.

Ilister al oír su nombre paró en seco su marcha, y después de escudriñar entre los árboles un tiempo, consiguió ver a alguien que le hacía señas desde el suelo. Con la cautela con la que había llegado hasta allí siguió hasta el hombre que le llamaba. Hasta que no estuvo junto a su capitán no se dio cuenta realmente de quien era.

-Oh, capitán, es usted. - Dijo Ilister sorprendido.

-Que noticias traes, dime. - Ordenó el capitán ansioso por saber los movimientos de sus enemigos, mientras hacía señas al soldado para que se agachara.

-Han conseguido refuerzos capitán. Están justo en la linde del bosque, son tres regimientos de 300 Uruk-Hai cada uno. También he visto que cuentan con más de 100 wargos. Señor hay que salir de aquí cuanto antes, a ser posible esta noche.

La cara de Ilisther, dejaba ver que no exageraba. Más de 900 orcos aguardaban la inminente orden de entrar en el bosque. Lo cierto es que mientras Dorven e Ilisther hablaban, los orcos comenzaban a entrar en el bosque. Seis wargos seguían el rastro que había dejado Ilisther al adentrarse en el bosque.

-Rápido dile a todos mis sargentos que recojan el campamento y que estén listos para partir en menos de una hora. – Ordeno Dorven.

Ilisther corrió para dar la orden de su capitán. Dorven mientras tanto sopesaba la situación. No podían huir hacia el pueblo, ya que los orcos podrían aprovechar esta situación para arrasarlo. Tampoco podían quedarse en aquel lugar porque les superaban en una proporción de 4 contra 1. Su larga experiencia en el combate de dictaba que esa noche iba a correr la sangre de muchos de sus hombres. La situación era preocupante, debían salir de allí inmediatamente y esconderse en un lugar más seguro y esperar a que los primeros rayos de sol les ayudaran a repeler el ataque que llevaban retrasando ya demasiado tiempo.

Dorven se acercó a sus poco menos de 300 hombre y con voz recia y dominante les dijo.

-Escuchad, el enemigo está ya demasiado cerca, y nosotros demasiado cansados para seguir huyendo. Además han recibido refuerzos y si esperamos más es posible que todavía se hagan con más unidades. Así que habrá que hacerles frente. Seguiremos hacia el sur hasta que encontremos un lugar apropiado para tenderles una emboscada. En marcha.

La voz del capitán dio aliento a sus soldados y después de sus palabras no se oyó nada aparte del golpetear de las gotas en las armaduras y el pisar de sus cansados pies. Tras tres horas y media de duro camino, los exploradores encontraron lo que sería el lugar de la emboscada.

-Que los arqueros se coloquen en ambos flancos y que la los piqueros aguarden detrás de la colina a mi orden. Los demás que formen en el frente, en filas de 3 para cubrir la mayor parte de la explanada.

Los soldados que encontraban en el frente cavaron una larga zanja, que iba de un lado al otro del campo de batalla, de dos metros de ancho por dos metros de profundidad. La espera era inagotable, mas de cinco horas pasaron si que nada ocurriera. De pronto la horrible figura de un orco montando un wargo asomo a lo lejos. No parecía que los ojos de un orco pudieran descubrir las bien camufladas líneas

de soldados. Como si nada le impidiera el camino, el orco seguía su camino al trote. Cuando se encontraba a menos de 200 metros de la zanja, paro de pronto e intento explicarse que estaba pasando, y quien habría echo aquella zanja. Cuando se dispuso a bajar de su montura, una flecha silbó en el cielo y se clavo justo delante de sus desnudos pies. Dio en salto hacia atrás y se coloco al otro lado del wargo, agachado y observando la ladera que se levantaba, ahora justo en frente de el. Cuando pasado un rato no sucedió nada el orco comenzó a levantarse y cuando se disponía a montar, no silbó otra flecha sino que fueron mas de veinte las que esta vez surcaban el cielo. Antes siquiera de que se diera cuenta de donde provenían las flechas yacía en el suelo con siete flechas clavadas en el pecho y el wargo, se retorció en el suelo desangrándose con otras tantas clavadas por todo el cuerpo.

Rápidamente salieron diez hombres de entre los bosques y quitaron de en medio al las dos criaturas y para que los que venían detrás no sospecharan de la emboscada.

Después de unos diez minutos, comenzaron a escuchar el retumbar del suelo por la rápida marcha de los orcos. Las duras armaduras orcas comenzaban a brillar con los primeros rayos de sol de aquella mañana lluviosa al salir de la cobertura del bosque. No sospechaban nada de la emboscada que en breve les iba a caer encima.

-Arqueros ¡ - Grito Dorven para que tensaran sus arcos.

-Dispa...

En el momento en que iba a dar la orden para dar comienzo a la lluvia de flechas, una flecha negra atravesó su garganta. Mientras se llevaba la mano al cuello pudo ver que, centenares de orcos enfurecidos aparecían por todas partes, infinidad de flechas negras llovían del cielo, uno tras otro sus hombres caían y se retorcían de dolor. No se distinguía sonido alguno entre los quejidos de sus hombres y los gritos de los orcos que atacaban por la retaguardia a los soldados del frente, que ya no disponían de la cobertura de los arqueros, que habían sido aniquilados por la carga de wargos.

Las ropas de Dorven estaban empapadas en sangra y agua. La vista comenzaba a nublarse, solo podía ver cientos de orcos corriendo de aquí para allá levantando sus espadas para luego rematar algún hombre en el suelo. Dorven cayo de rodillas en el suelo, y en ese instante vio que dos botas de hierro acababan de pararse delante de el. Con un tremendo esfuerzo consiguió levantar la cabeza y mirar a la cara a aquel enorme Uruk-Hai que se alzaba ante el.

-Tomamos el pueblo hace tres semanas. Y mis soldados no os venían siguiendo, venían a por provisiones y a descansar. – Dijo Chitwark capitán de los Uruk-Hai con una voz ronca y con una sonrisa en la cara.

Chitwark, agarro con sus fuertes manos la flecha que todavía atravesaba la garganta de Dorven y tirando poco a poco de ella la saco de su cuello mientras Dorven escupía sangre. Dorven se desplomo en el suelo, y hoyo o que serian las últimas palabras que oiría en su vida.

- Esta flecha es mía

## El Concilio

Como podrás comprobar esta sección está vacía en el primer número de la revista, pero tenemos una buena excusa: ¡Necesitamos tu colaboración!

Puedes mandar todas las consultas, opiniones, críticas, sugerencias, etc... a la siguiente dirección de e-mail: [freedom@wanadoo.es](mailto:freedom@wanadoo.es) y en el Asunto: **Revista**

Iremos publicando todo eso en esta sección para que todos conozcan lo que opinas sobre algún tema relacionado con el hobby, o alguna duda o sugerencia...

¡Adelante, esperamos tu colaboración!