

LA GUERRA DEL ANILLO

LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

15
ABR
2024

ARTICULOS
EL ANTIGUO ARTE DE CONVERSIONAR

ENTREVISTAS
COMUNIDAD MESBG CHILE

RELATOS
HUIDA HACIA EL PELIGRO

CONCURSOS LGDA
ABRIL 2024

MAGAZINE

De hace un tiempo hasta ahora tenemos un auge increíble de torneos por toda España, y no hablamos solo y exclusivamente de los torneos que organiza La Guerra del Anillo, o de los conforman la Liga La Guerra del Anillo. Esos fueron el germen de lo que ahora es un fin de semana y otro también algún torneo de miniaturas de nuestro querido juego.

Ya sean torneos como hemos dicho valederos para la liga, o torneos para participar en eventos internacionales como el Ardacon o el ETC, también los hay de iniciación, que grupos locales se encargan de organizar para fomentar el juego en diferentes puntos de España como Valencia, Madrid, Barcelona, Sevilla, etc.

La Comunidad ha crecido una barbaridad últimamente, y en gran medida los culpables son todos esos sufridos organizadores que se dedican a preparar con todo su cariño un torneo para unos amigos o para una horda de generales dispuestos a batirse en duelo. Por si fuera poco, proliferan también las ligas locales, que son el caldo ideal para ir enganchando a nuevos jugadores.

Todo ello hace que la oferta sea inmensamente amplia a lo largo y ancho del año y del país. Y por si fuera poco puedes participar en distintas modalidades, ya que lo de torneo individual a la antigua usanza... pues puede estar incluso en peligro de extinción, al menos en los grandes torneos que se organizan, puesto que ahora hay que tener un equipo, al menos una pareja, ya que los torneos principales suelen ser bien en equipos de 4 jugadores o bien por parejas, lo que nos deja el bendito problema de elegir a tus compañeros de juego.



A veces esto puede ser un hándicap para los que no son duchos en la estrategia y van aprendiendo poco a poco, puedes ser un poco lastre en un equipo, por lo que a veces da cosa participar en estos eventos, pero lejos de ser un problema, puede ser nada menos que la solución a mantener vivo y muy saludable a nuestro juego frente a otros de miniaturas: La comunidad. Siempre vas a encontrar quien prefiera jugar contigo de compañero a jugar con algún jugón que te pueda dar una victoria, y eso hace que la comunidad española de El Señor de los Anillos sea la envidia a nivel de competición y juego con respecto a otras como 40k, Infinity, etc...

Los jugadores de La Guerra del Anillo siempre se han destacado por pasarlo bien en las partidas por encima de cualquier otra cosa, y cualquiera que venga de otro juego puede dar fe de ello, así que ahora que tenemos mucho y bueno donde elegir a la hora de tirar dados, no olvidemos de dónde venimos y a dónde queremos llegar, a seguir siendo la mejor comunidad de juego de este país.

Actualmente con el auge de la impresión en 3D y la proliferación de archivos stl de gran calidad tanto en el diseño-esculpido como en el acabado final, el antiguo arte de las conversiones está en desuso, y la verdad es que en parte es una pena, porque la satisfacción de modificar una figura para reposicionarla, cambiarle un arma, un brazo, una pierna... a tu gusto y conseguir algo que has pensado o visto en algún sitio... es satisfacción no es comparable a la de imprimir y luego pintar.

Hace ya muchos años que comenzó este declive de las conversiones puras y duras, entendiéndose por tales las que, partiendo de una miniatura física, y a base de cortes, masilla, pegamento, etc, conseguías una nueva pose para esa figura, una pose que seguramente llevara tu sello, ya que es complicado que haya dos iguales.

Y ese puede ser el plus de valor que sigan teniendo las conversiones, que no verás dos iguales, quizás porque el acabado a mano no puede ser repetido como con el diseño por ordenador, que luego es factible clonar una y otra vez.



A pesar de ello, la personalización de los ejércitos sí que tiene un auge actualmente, y es precisamente por esas impresiones, por lo que por un lado se han perdido, o cada vez son más raras, las conversiones tradicionales, pero ocurre justamente lo contrario con la variedad y diversidad de las miniaturas, así que lo que perdemos por un lado lo ganamos por otro.

Hubo un momento en que en los torneos se premiaba los trabajos de conversión, más para que la gente se trabajase sus ejércitos, sí, era cuando te obligaban a llevar tu ejército pintado. Los años han pasado y afortunadamente es raro ver ya algún ejército gris sobre una mesa en un torneo, quizás alguna mini de mando especial que aún no ha dado tiempo de pintar, pero el color inunda nuestras mesas.

Y fue en ese preciso instante cuando se apostó fuerte también por las conversiones, y poco a poco se fueron viendo grandísimos trabajos de conversión, luego llegó el momento de las peanas escénicas, que complementaban el trabajo de conversionado, aparecieron los premios por Personalización y no por Conversionado, los trasfondos... todo ha ido mejorando afortunadamente.

Pero volvamos a las conversiones. No todas las miniaturas son susceptibles de ser conversionadas, los originales marcan mucho, ya que algunas tienen poses muy complicadas de cambiar, y si encima son de metal son verdaderamente un quebradero de cabeza para modificar, se puede, pero ya es un trabajo más concienzudo si uno quiere un acabado bueno. No hay nada como coger a los Orcos de Moria, los Orcos de Morannon o los Trasgos y un cúter y empezar a masacrarlos para luego rearmarlos. Siempre es bueno escoger una facción con mucha variedad, de plástico y de fácil combinación.

Y luego está la inspiración, o el buscar, el saber buscar, el tener ojo clínico para ver por dónde cortar y qué otro brazo o pierna puedes colocarle, o ver una imagen y pensar que puedes hacerla de esta o aquella forma, la búsqueda en internet nos da un número de posibilidades increíbles para decidirnos por uno u otro resultado final.



Vamos a ver a continuación como con 18 trasgos de la Caja de La Huida de la Ciudad de los Trasgos, se pueden lograr innumerables modificaciones, como la inspiración de las películas nos deja grandes momentos y buenos resultados y como, en definitiva, el convertir sigue siendo una opción más que plausible para conseguir un ejército exclusivo, y sin duda, una forma de complementar con las impresiones 3D de cara a lograr algo único.

TRASGOS

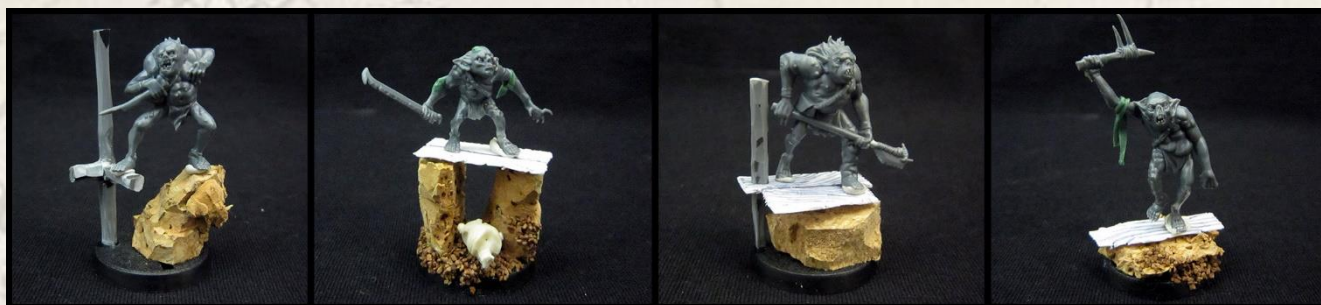
Los trasgos son una de las miniaturas más agradecidas para convertir, debido como ya hemos dicho a la variedad que hay, el que sean de plástico, y sobre todo que tengan tanto brazos como piernas no muy unidos al cuerpo, lo cual nos da la posibilidad de intercambiarlos. También la cantidad de armas que portan son susceptibles de ser cambiadas, consiguiendo una conversión sencilla y que suele quedar bien.



Lo primero es decidir qué hacer, o comenzar por lo sencillo si uno aún no tiene práctica. Lo más fácil es precisamente el cambio de armas, cuando hay un hacha levantada... ¿quién dice que no puede ser una lanza a punto de ser lanzada?... una espada puede pasar a ser una antorcha, o un pequeño cuchillo. Si el brazo lo permite puedes cortar por la muñeca de la figura en ambos casos e intercambiarlos, haciendo un pequeño pineado en ese punto, es decir, con un taladro manual hacer un pequeño orificio en ambas partes a unir, cortar un trozo de clip y meterlo en ambas partes antes de pegar con pegamento. Un truco para el caso de armas es ponerles un poco de masilla en la unión si no queda muy creíble, y que sea una especie de trapo que lleva anudado en el brazo, esto vale para cortes por la muñeca, codo, hombro...



El buen uso de una peana puede ayudar mucho y hacer parecer una miniatura sin modificaciones, una nueva, y es que podemos engañar a la vista vistiendo un poco el conjunto. Con un corcho y un trozo de plasticard o los sobrantes de las matrices se pueden hacer "auténticas conversiones"



Cuando ya se han realizado varias conversiones de este tipo uno tiene ganas de más, y entonces es cuando descubres la masilla verde, u otras variedades, pero casi todos empezamos con la masilla verde, es hora de esculpir.



Y se puede esculpir casi cualquier cosa cuando vas cogiendo práctica. Desde simplemente hacer unas bolitas muy pequeñas y ponerlas en forma de pupas por el cuerpo de los tragos, añadiendo mas a las que ya traen, aumentarles la cabeza con una bola un poco más grande y luego alisarla, hacerles una buena panza de la misma forma, ponerle pechos, joroba, colocar un poco de masilla en la cabeza y luego con un punzón hacer surcos para crear pelo... no hay límite y sí inventiva.



Llega un momento en el que eres capaz de hacer muchas cosas, ves la miniatura y ya estás pensando por dónde cortar o qué esculpir, es cuando empiezas a querer esa criatura que has visto aquí o allá, en la película por ejemplo, y ves que con un poco más de pericia, paciencia y tiempo puedes conseguir.



Primero hay que escoger cuidadosamente las miniaturas, y en este caso la escenografía.



Y a continuación ir haciendo esas conversiones que tienes en mente, ahora es el momento de tirar de cúter, masilla, clips, y cualquier cosa, por pequeña que sea, que nos sirva para conseguir la pose buscada.



El resultado puede ser realmente sorprendente, aunque luego el pintado debe ser también bueno para tapar posibles defectos que no se hayan conseguido pulir con masilla, pegamento, etc...



Para finalizar vamos a ver diferentes variantes de cada miniatura de trago de las que vienen en la Caja de Iniciación La Huida de la Ciudad de los Tragos, son meras ideas plasmadas usando los métodos explicados: corte, pegado, esculpido, etc... que pueden servir de inspiración no solo para hacer un ejército de tragos, sino para cualquier otro.

El primer por la izquierda sería el trago original, por lo general el segundo no tiene transformación, excepto en algún caso contado, solo está pintado. El resto llevan conversiones más o menos claras, e incluso en algunos casos el último lleva una armadura para ser Trago Mercenario.

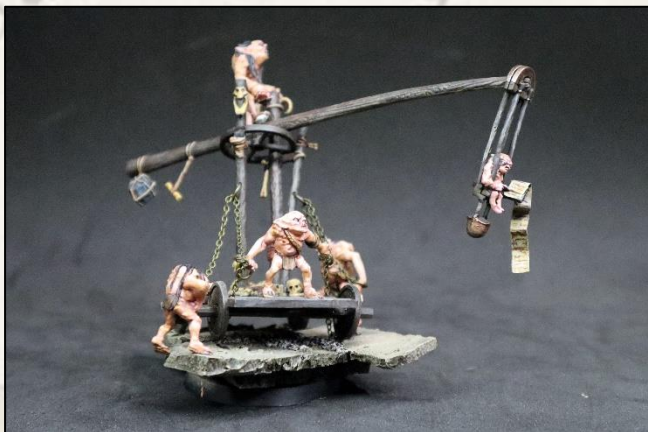
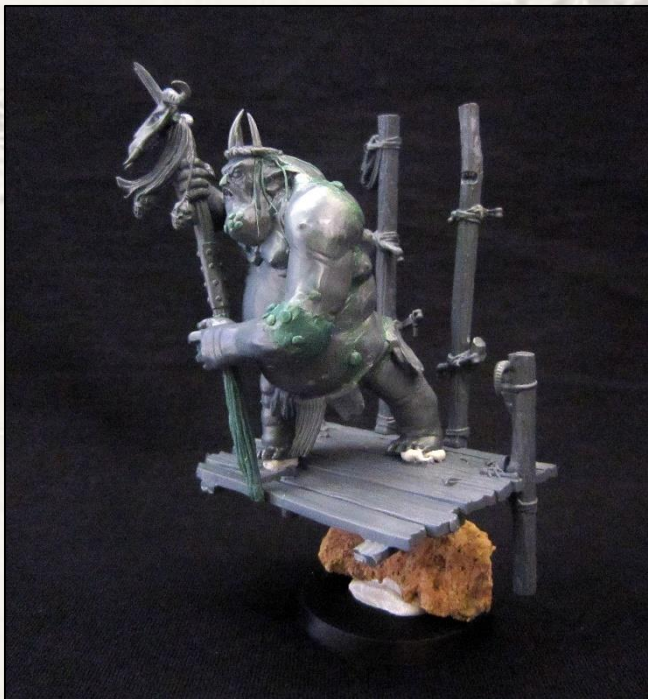








Para acabar, cuando te envalentonas, puedes llegar a meterle mano a los jefes y dedicarte a conversionarlos, sin miedo, pueden salir cosas interesantes con un poco de imaginación, o mucha...



Al final puedes sacarte de la chistera hasta a unos siameses uniendo por algún lado un par de tragos sobrantes que no sabes para qué usar.

En fin, esperamos que saquéis muchas ideas de este artículo, y si os apetece mostrarnos vuestras conversiones no lo dudéis, vamos a abrir un hastag para tenerlas todas juntitas... **#converlgda**

Somos una comunidad dedicada al juego MESBG en Chile, con integrantes de diversas ciudades, como Santiago, Viña del Mar, Valparaíso o Valdivia. El equipo de administración se compone de 11 personas y la comunidad tiene un poco más de 80, con 40 jugadores en promedio que son muy activos. Este proyecto nació en 2018 por motivación de algunos jugadores de larga experiencia en los wargames, que hoy son parte del equipo de administradores. La nueva edición del juego de 2018 ayudó mucho a que se visibilizara el juego acá en Chile, a pesar de que ya había jugadores interesados en él incluso desde el lanzamiento de las primeras miniaturas allá por el 2001.



En España tenemos noticias de vosotros desde hace relativamente poco tiempo, pero ¿Cuánto hace que estáis en el hobby?

Hay personas de todos los rangos. Hay algunos que empezaron con las películas, por el 2001, 2002 y 2003, otros que se sumaron en la época del boom del juego allá por el 2007 y 2008, algunos pocos vivieron el declive de El Hobbit desde el 2013 pero la mayoría se vino a sumar post creación de la comunidad en 2018 y gracias a la nueva edición y nuevo aire que ganó el juego en conjunto con los nuevos lanzamientos y la visibilización de la comunidad chilena.

Siendo una comunidad bastante grande, ¿qué aspecto os gusta más? (jugar, pintar, colección...)

Si bien tenemos grandes pintores y coleccionistas, lo que más mueve a la comunidad es jugar. Muchos de los miembros no tenían cómo jugar antes, ya que había minis, pero estábamos todos desperdigados y desconectados. Por ende, el foco de crear la comunidad fue el de aprovechar esas minis que había por ahí, reunirnos y jugar más seguido y organizar cosas en común. Desde entonces hemos organizado muchos torneos (individuales, en parejas y en equipos), ligas, varios eventos de Battle Companies y varias jornadas narrativas en donde jugamos escenarios temáticos. Muchos jugadores por iniciativa propia han iniciado campañas de suplementos. Por ende, el foco está en jugar, tanto en competitivo como en narrativo.

Creemos que puede ser complejo que las minis lleguen a América. ¿Tenéis dificultades para conseguir miniaturas?

Hubo algún momento antes del 2010 en que podías conseguir cualquier miniatura de El Señor de los Anillos en la tienda que las vendía (sí, solo había una). Hoy es más difícil, ya que se venden solo los ejércitos más populares y visibilizados por Games Workshop en las cajas de inicio y en los battlehost (Mordor, Minas Tirith, Isengard, Rohan). También se suelen ver personajes relevantes, como el Balrog, Bárbol, el Rey Brujo, el Rey de los Muertos o los 3 cazadores.



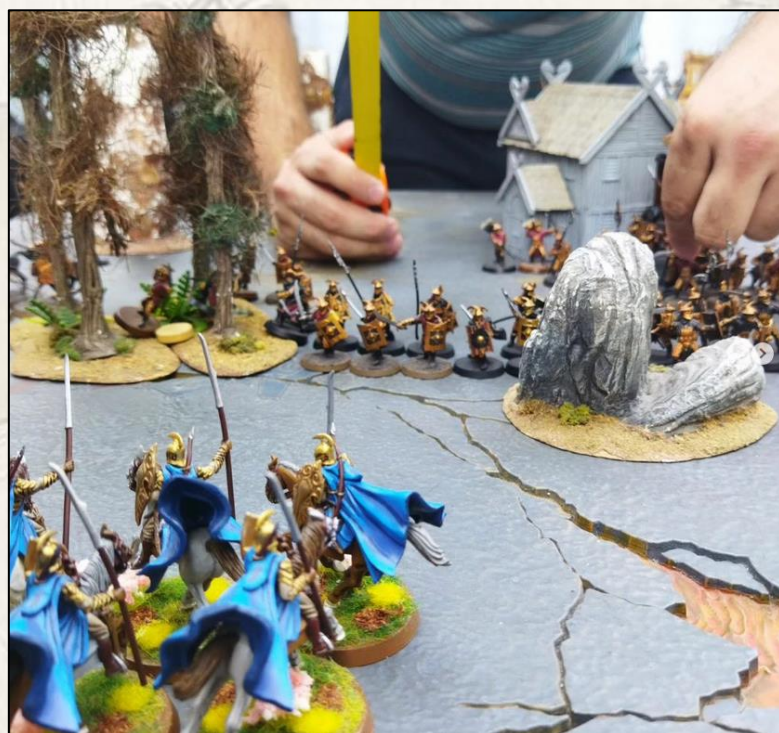
Las otras opciones son conseguir las minis a través de web exclusive con las tiendas que trabajan con GW aquí, comprar de segunda mano o imprimir modelos alternativos. Por este motivo los novatos suelen partir con los ejércitos más comunes y populares, especializándose en otros más raros si es que les interesa el juego. Hay algunas facciones que es raro ver por este motivo, como Arnor (que ganó el último torneo), La Comarca, Khazad-Dûm, Far Harad, Umbar, etc.

¿Perteneceís a una asociación?

Somos una comunidad radicada en Santiago, pero como se comentó anteriormente, con miembros a lo largo de todo el país. Generamos vínculos con otras comunidades que hay en Viña del Mar y Valparaíso, Parral y Valdivia. Aún no hemos dado el salto a jugar de manera internacional (salvo algunas experiencias con jugadores de España en torneos y ligas de Battle Companies organizadas por Vassal, en donde participaron personas como Richard, Edgar o Martín), pero solemos estar atentos a eventos como el WTC, el Ardacon o a cómo se mueven las comunidades de otros países latinoamericanos como Argentina, México o Colombia. Por ahora estamos reforzando el juego en nuestra tierra. Nos encantaría en un futuro dar el salto internacional.

Nos gustaría saber un poco más de cómo es la comunidad en Chile, si realizáis torneos asiduamente, cuantos participantes, etc.

Es una comunidad muy activa y con mucha motivación, con muy buen ambiente y compañerismo. Siempre los viernes y sábados en nuestra tienda amiga hay muchas mesas de MESBG y suelen haber demostraciones bien seguidas, incorporándose gente constantemente. En torno al ámbito competitivo, en un año generalmente organizamos unos 4 torneos (en 2023 fue uno para noobs, uno en singles, uno de parejas y uno por equipos).

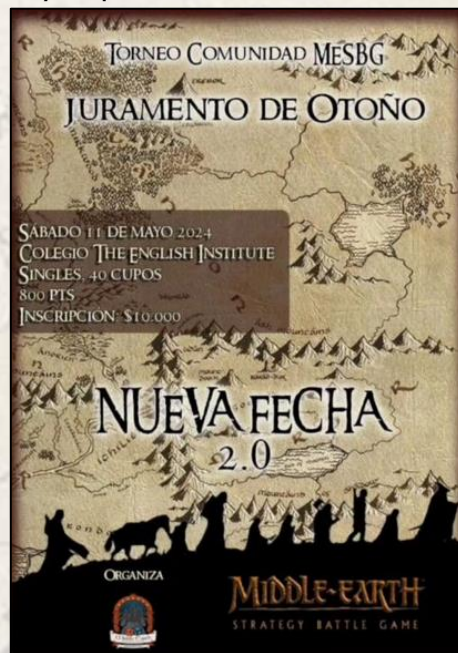


uno para noobs, uno en singles, uno de parejas y uno por equipos). También se suelen organizar ligas y ligas de Battle Companies, muchas veces nacen autogestionadas y no tienen vínculo con la administración de la comunidad, pero se agradece mucho que la gente se motive a generar eventos por interés propio. Hay eventos fuera de Santiago también, como en la comunidad de Parral o más recientemente en la comunidad de Valdivia, que se llevó a cabo este sábado 4 de mayo recién pasado, en donde hubo hasta cervezas artesanales temáticas de la Tierra Media como regalos para los participantes, ya que el sur de Chile tiene una tradición cervecera importante por la inmigración alemana.

Hemos visto que estáis haciendo torneos últimamente. Los hacéis en el mismo sitio, os turnáis, ¿etc?

El último evento lo acabamos de realizar este sábado 11 de mayo, jugaron 30 personas (con algunas bajas de último momento, ya que habían 34 inscritos) y el podio se lo llevó Arnor en primer lugar, Minas Tirith + Feudos en 2do lugar y Los Beórnicas en 3er lugar. Solíamos hacerlo en nuestra tienda amiga (Wargaming.cl) pero el espacio era más reducido, así que nos movimos a un colegio en donde trabaja uno de los administradores y donde tenemos más espacio. Las mesas las armamos de manera conjunta entre administración y jugadores, procurando que sean lo más apegadas a la Tierra Media posible y que también sean desafiantes, cosa de aprovechar reglas de agua, salto, trepar, defender barreras, in the way al disparar, etc.

Tuvimos premios muy lindos para el podio, para el ejército mejor pintado y para la infaltable cuchara de palo. También sorteamos entre todos los inscritos una réplica de la espada del Rey Brujo. En paralelo está funcionando una liga bimensual de la tienda Wargaming.cl, en donde para mayo-junio hay 8 inscritos, pero en enero-febrero y marzo-abril rondamos los 16. También hay una liga de Battle Companies autogestionada que reúne a 16 jugadores. Como ven, siempre estamos haciendo algo. Ahora entramos ya a pensar en los torneos de lo que queda de año.



Para finalizar queremos agradecerles por habernos considerado para su revista, en Chile apreciamos mucho el trabajo que realizan tanto desde LGDA como desde varias comunidades, como La Legión del Turia, Amon Cat y muchas otras, ya que son la punta de lanza del juego en español y su presencia y materiales nos ayudan mucho cuando se trata de introducir al juego a gente nueva que no maneja el inglés o que no ha jugado wargames.

Muchos saludos y en particular uno muy afectuoso de uno de los administradores de esta comunidad chilena que fue mucho tiempo muy activo en LGDA y que aprendió mucho de ustedes, Elrond_elf.

Muchas gracias a vosotros por querer participar en La Guerra del Anillo, y ya sabéis que aquí estamos para lo que necesitéis, será un placer ayudaros en lo que podamos.

Jorkhøj no iba a ceder, pero sabía que era su última oportunidad de conseguirlo, sin embargo, no titubeó y volvió a exigir su parte del trato.

- No tengo tiempo que perder, me lo das por el precio acordado u olvídete de mí.- Lo dijo sin mirar a la cara al orco, esperaba que no notase su ansiedad, su necesidad de tenerlo... y parece que el menudo ser no lo hizo.

- Está bien, dame mi parte, y aquí tienes lo tuyo.- Contestó acercándole un pequeño trapo ajado y lleno de sangre, un trapo que más bien parecía un trozo de su túnica.

Sin querer parecer aliviado Jorkhøj sacó de su bolsa otro trapo doblado donde iba el precio de lo que había comprado. Un alto precio para un simple anillo, pero le habían dicho que era mágico, que podías desaparecer a la vista de todos los seres cercanos. Quería tener la certeza de que era ese y no otra mentira de Zurp, así que nada más tener el saco sangriento en sus manos desenvolvió el paquete y vio un anillo pequeño, sin brillo, oscuro, lleno de mugre.



- Un momento. ¿Seguro que es este?, no quiero sorpresas luego, si no es este te prometo que acabo contigo.- Le dijo esta vez con una voz enérgica.

- Pruébalo tú mismo.- Contestó aparentando indiferencia Zurp.

Jorkhøj abrió la mano izquierda y se introdujo el grasiento anillo en el dedo central. No notó nada especial, pero sí cómo Zurp, que en ese momento tenía la mirada baja, sin duda contando su nuevo botín, alzaba la mirada y lo buscaba con los ojos. Parecía que definitivamente era el anillo del que

había oído hablar.

Pensó que podía acabar con la vida del desdichado orco y recuperar todo lo que le había dado, era un buen puñado de monedas orcas y algunas de otras razas, le había costado lo suyo conseguir las, pero al instante pensó que si ya le había salvado la vida hacía no mucho, de qué valdría ahora arrebatársela. No, definitivamente él no era de esa calaña. Se sacó el anillo del dedo y le dijo a Zurp.

- Perfecto, estamos en paz.- Era la primera vez que se refería delante de alguien del episodio con los elfos. Vio como Zurp asentía con la cabeza, era un ser no demasiado hablador, y sí muy gestual, con ese movimiento de cabeza se daba por acabada la transacción y quizás la relación entre ambos o eso esperaba.

Jorkhøj dio media vuelta y volvió hacia el campamento, simuló subir los pantalones como si hubiese ido a desahogarse en la maleza, nadie lo miró ni hizo ningún ademán de importarle lo que un orco hiciera entre los árboles.

Al rato, mientras estaba sentado delante de la tienda que compartía con otra docena de orcos, vio pasar a Zurp con una media sonrisa en la boca, sin duda iba a empezar a gastar lo que había conseguido. Jorkhög se metió la mano en el bolsillo y tocó el anillo. Sin duda había hecho un buen trato, pero también le asaltó la duda de cómo Zurp había dejado ir semejante tesoro de su poder... había algo raro en todo ello, por mucho que hubiese pagado, él nunca se habría desecho de él... y ahora que era su dueño... jamás lo haría, se dijo.

Aquella noche pensó que no pegaría ojo, tener encima lo que tanto le había costado conseguir lo tendría ojo avizor por si algún desgraciado de los de su tienda intentaba quitárselo, pero no fue así, durmió como no lo había hecho en muchas lunas, e incluso a la mañana siguiente no se despertó hasta que fue zarandeado por uno de los orcos.

Nada más abrir los ojos recordó lo del día anterior y disimuladamente se echó mano al bolsillo interior del pantalón que había conseguido hacer con un trozo de tela vieja que había encontrado y un poco de cuerda de la más resistente que había visto. El anillo seguía allí. Se tranquilizó y miró alrededor suyo escudriñando miradas, puesto que era aun de noche, justo antes del alba, pero nadie estaba mirándolo, parecía todo normal.

Hoy había batalla, así que debía de cuidar su pescuezo, había hecho un gran sacrificio para conseguir el anillo, y no quería no poder disfrutarlo.

- Pero tonto, si ahora puedes desaparecer, nadie podrá matar a una sombra.- Pensó para sus adentros y exhaló el aire que tenía dentro de golpe. Es verdad, ahora, si andaba con cuidado, sería inmune en las batallas, bastaba con desaparecer, resguardarse en una esquina y volver a aparecer cuando todo hubiese acabado.

Pero tampoco iba a ser fácil hacerlo sin llamar la atención, porque si alguien lo veía desaparecer podría meterse en un buen lío...

¿Y si escapaba? Era una opción, pero ¿a dónde ir?... la Tierra Media era un lugar peligroso para un orco solitario, había muchos elfos de los bosques que se divertían matando orcos, y luego estaban los humanos, ya fueran de Rohan o de Gondor, ninguno de ellos lo dejaría con vida de verlo.

No quizás lo mejor sería continuar con su grupo, al menos por ahora, hasta que llegasen a una zona más familiar, ahí sí que podría desaparecer y buscarse un lugar donde seguir viviendo sin tener que estar jugándose el pellejo a diario.

- Pronto, recoged las cosas que salimos después de la comida.- Gritó uno de los capitanes de zona.-

Jorkhög fue rápido a echarse agua del cubo para despejarse, había tenido suerte y aunque había ido al cubo sin mirar, no se había equivocado y recogido agua del que había con los despojos y orines de la noche... parece que todo iba bien.

El resto del día hasta la hora de la comida se resumió en deshacer las tiendas, recoger armas y demás y dejarlo todo listo para la marcha. El día era oscuro, encapotado, no había mucha luz, y aunque parecía que no iba a llover, tampoco estaba claro que pudiese ver el sol en todo el día. Era extraño, pero a él le gustaba el sol, lo prefería a la luna, a la noche, aunque se guardaba de decirlo, no quería que lo miraran como a un extraño.

Anduvieron durante toda la tarde, vieron a lo lejos algún dragón volando, cerca de las Montañas Azules, cordillera que se extendía hasta al fondo, justo hacia donde se dirigían, allí esperaban más ordenes, seguramente, según se comentaba, iban a atacar un asentamiento enano.

Con la noche ya cerrada Kröloch ordenó parar y montar su tienda para descansar, a la tropa se le ordenó montar guardia, habían visto pisadas de hombres en los alrededores y no querían ser sorprendidos en plena madrugada. Al poco llegaron los centinelas de retaguardia para informar a Kröloch del avistamiento que habían tenido.

- Señor, justo a la altura del riachuelo que pasamos cuando el sol estaba en lo más alto (porque a veces se había visto por un instante el sol justo entre las nubes), hemos visto una gran bestia con unas telas rojas. – Dijo uno de los orcos, junto a su wargo, mientras los otros dos seguían a lomos de las bestias. El que hablaba llevaba yelmo plateado, un espadón y un escudo, parecía cansado. Sus compañeros, ambos de piel verde, aguardaban órdenes.

Kröloch miró hacia uno de sus ayudantes, un orco de piel roja con muy malas pulgas Izmyr, y le dijo:

- Te lo dije, llega Böhor con su bestia de Gorgoroth. Buenas noticias al fin, parece que vamos a tener ventaja cuando lleguemos a la ciudad de los hombres. Se giró hacia el centinela.
- Perfecto, dadles agua a esos orcos, se la han ganado. ¿En un par de horas estarán aquí? – Les preguntó, asintiendo con la cabeza los tres orcos. – Bien, esperemos pues a Böhor.



Luego se dio la vuelta y volvió a entrar en su tienda.

No se iba a quedar esperando a que llegara Böhor, quería ver ya esa gran bestia, nunca había visto una viva, sí las había visto deshuesadas, o abatidas por el enemigo, pero ver una viva... lo hacía ponerse nervioso, así que cogió algo de la mesa dentro de la tienda, lo comió con rapidez y salió en busca de su wargo, otros tres orcos le siguieron cuando salía del improvisado campamento en la dirección desde la que habían llegado.

Una hora después llegó a un recodo y vio entre la maleza y los árboles unas telas rojas que se movían acompasadamente, y murmullos, no estaban tan lejos ya, y entreveía la gran bestia, pero no había una, sino dos... parecía la suerte estaba con él.



Aceleró la marcha y se acercaron a la avanzadilla, según le contaron los centinelas del grupo eran dos grandes bestias llegadas desde Gorgoroth, su capitán era efectivamente Böhor, como le había dicho a Izmyr, un viejo conocido suyo, con el que compartió juventud cuando los entrenaban, la verdad es que hacía ya muchos años de eso. Sería interesante saber qué noticias u órdenes trae del mando. Por lo que él sabe deben atacar una ciudad de hombres no muy lejos de allí y luego dirigirse hacia las Montañas Azules.

Los centinelas los llevaron rápidamente por entre los árboles del pequeño bosque hasta las bestias de Gorgoroth. Dos magníficos ejemplares, sin duda atemorizarían al enemigo con solo verlas, dos seres de piel grisácea armadas en el frente con un cuerno alargado e inmenso, y que portaban una suerte de castillo hecho de madera, con defensas de escudos. Mugían emitiendo un sonido parecido a de las vacas, no se ponían nerviosas por la presencia de los wargos, lo cual ya era significativo de su carácter, ya que cualquier otro animal lo habría hecho. Una de ellas portaba un mecanismo con banderolas rojas, palos de madera y cuerdas, sin duda un sistema para comunicarse con la lejanía.



Sobre cada bestia, y dentro de la estructura de madera iban unos diez orcos pudo contar Jorkhöj, no estaba seguro, y de un salto bajó al suelo uno de ellos, no le podía ver la cara, pues portaba un casco en forma de calavera, recogió un escudo grande y redondo con un Ojo de Sauron en él, sin duda que era su viejo amigo Böhor, no le veía la cara, pero sí las hechuras.

- ¿Qué hay de nuevo viejo amigo? – Le dijo la voz del casco.
- Me alegro mucho de verte Böhor, por aquí todo bien, ¿cómo estás tú? – Le preguntó a modo de saludo, luego se apartaron para hablar más en privado.

Mientras los dos jefes se ponían al día los orcos bajaron de los castilletes y entablaron conversación con la escolta de Jorkhöj, y es que al final seas de la raza que seas todos somos un poco iguales. Mientras daban de comer a las bestias ramas de los árboles cercanos y coger también pasto que había junto a los troncos le fueron contando a los recién llegados cómo eran estos bichos.

Mientras tanto Böhor informaba de las nuevas indicaciones llegadas desde los mandos superiores, debían seguir con el plan: Atacar la ciudad de los hombres que quedaba a menos de un día de camino, y luego poner rumbo a las Montañas Azules. La orden era no hacer prisioneros en el asentamiento humano, cualquiera que sobreviviese podría avisar en la ciudadela enana de la zona montañosa, y no querían avisar de su llegada, el hacerlo de sorpresa les valdría muchas bajas enemigas.

Böhor también contó a su amigo cómo le habían desfigurado la cara con aceite hirviendo hacía unas lunas, buscando información, pero que no dijo nada y que por eso acabó casi muerto, pero se ha recuperado, y para evitar las miradas se buscó ese yelmo, hecho con varias cabezas de enemigos de entre los que lo torturaron y a los que pudo dar caza su grupo después.

- Lo mejor es tener a tus enemigos lo más cerca posible. - Le dijo.

No duró mucho la charla, puesto que parece que Jorkhöi estaba ansioso por presentarse en su improvisado campamento lo antes posible con las dos magníficas bestias, y su viejo amigo, así que apenas una hora después se pusieron en marcha. Sin embargo, al llegar al destino la noticia era otra: Los centinelas que hacían labores de vigilancia por delante del grupo habían descubierto algo en su avance camino del asentamiento humano...






La participación en los Concursos cae por primera vez en el caso de El Desafío, mientras se mantiene estable

en los otros tres, sí, tres porque como es Abril y toca hablar también del magnífico capítulo que nos trae El Desafío Escenografía, con unos trabajos increíbles. Pero vayamos en orden y comencemos por El Desafío, como siempre, con muy alto nivel y seis propuestas diferentes.

Cambio radical en las propuestas de **Akomachi**, que da por finalizada su aportación a los Ejércitos del Khand para dar paso a los Elfos Galadhrim, y comenzando este mes de Abril por una compañía abanderada por Rúmil y Orophin al frente de un grupo de elfos de la Guardia de la Corte Galadhrim.

Rúmil y Orophin eran elfos silvanos y hermanos de Haldir, Rúmil era el menor de los tres. Eran guardias de las fronteras de Lothlórien hacia el oeste. No dominaban la lengua común (el oestron), ya que su lenguaje habitual era el sindarin, por lo que no podían interactuar con la Comunidad del Anillo cuando los encontraron en el bosque. Solo Haldir podía hablarles.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO	
ABRIL 2024	
	AKOMACHI
	RÚMIL, OROPHIN Y GUARDIA DE LA CORTE GALADHRIM
ELFOS	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 198.01	
PINTURA 71.76 PEANA 11.25 COMPAÑÍA 5.00 BONUS 10.00	

Los miembros de la Compañía del Anillo se encontraron inesperadamente con los tres hermanos el 15 de enero de 3019 de la Tercera Edad cerca de Nimrodel en los aleros del bosque. Dieron la bienvenida a Legolas como un pariente lejano del norte (Mirkwood). Haldir reconoció a Aragorn como amigo de la Dama Galadriel. Luego la comunidad fue guiada, con los ojos vendados, por los tres hermanos hasta sus "flets" (plataformas de madera ubicadas en los "mallorns", árboles del bosque de Lórien, que los elfos construían para vivir). Durante la noche, Rúmil y sus hermanos oyeron pasar a los Orcos y los alejaron de la Comunidad. Más tarde los despertaron.

Mientras Orophin se marchó a gran velocidad para advertir a los otros elfos de Lothlórien de la intrusión de los orcos, Rúmil y Haldir guiaron a los miembros de la Compañía del Anillo y les ayudaron a cruzar el Cauce de Plata construyendo una especie de puente improvisado con la ayuda de unas cuerdas. Rúmil no cruzó con ellos; se mantuvo en la orilla oeste y regresó a Nimrodel para continuar vigilando.

No se sabe qué fue de los tres hermanos después de la Guerra del Anillo. Es probable que Rúmil participara en la defensa de Lothlórien cuando las fuerzas de Dol Guldur lo atacaron en marzo de 3019. No se sabe en qué momento partieron por mar hacia el Occidente, pero lo más probable es que, tanto él como sus hermanos, cruzaran el mar antes de finalizar la Tercera Edad del Sol o al comienzo de la Cuarta Edad del Sol.

Los más distinguidos entre los Galadhrim son ascendidos al prestigioso cuerpo de la Guardia de la Corte Galadhrim, asumiendo así la responsabilidad de proteger Caras Galadhon. Solo los Elfos provenientes de un linaje noble, que se remonta a los albores de la Tierra Media. La Guardia de la Corte se entrena durante años en las artes de la guerra, perfeccionando su manejo de la espada, la pica y el arco. Su experiencia en batalla los convierte en oponentes formidables, capaces de derrotar a cualquier enemigo que amenace a Lothlórien. Su estilo de combate es tan variado como las hojas de los árboles; sus picas son manejadas con una destreza exquisita tanto en el ataque como en la defensa. Son maestros con la espada y grandes tiradores de arco.

Parece que ha sido un mes de cambios, ya que también **Cruello Dville** deja a un lado su Ejército de Hombres del Este para dar un giro hacia la luz, al igual que Akomachi, y en su caso, lanzarse ni más ni menos que a La Comarca, comenzando a pintar un Ejército de Hobbits.

Podríamos decir que la milicia comenzó a formarse alrededor de los Tuk, cuando estos decidieron apostar algunos arqueros en las lindes de sus tierras para protegerlas de los rufianes. Sin embargo, los Hobbits que a continuación muestro, representarían mejor a los que Gordo Bolger reunió en Tejonera o, posteriormente, participaron en la Batalla de Delagua.

En esta primera tanda ha pintado ocho Milicianos de La Comarca. A pesar de dar prioridad a los tonos marrones, quizás para unificar un poco las tropas, sí que se ha permitido añadir colores de forma alterna, sin repetir en muchos casos, como queriendo hacerlos diferentes dentro de esa normalidad.

Pantalones verdes, azules y ocre que van combinando con chaquetas y camisas de los mismos tonos, no habiendo dos milicianos iguales en su vestimenta y consiguiendo un gran resultado final. Añade también color en los gorros y sombreros, debidamente repartidos y coloreados en los mismos colores que el resto de vestimenta. En las bases un fondo de piedra fina sobre el que pone césped electrostático y florecillas amarillas.

Ya había pintado antes una compañía de Rufianes, que vienen que ni al pelo en este mes de Abril para que se

las vean con la Milicia Hobbit, y es que a finales del año pasado **karavatis** nos presentaba ya una primera compañía de estos hombres oscuros, reclutados por Zarquino para violentar los pacíficos días de La Comarca.

Ha escogido unas figuras muy dinámicas, consiguiendo que el ejército tenga movimiento casi sin proponérselo, y a la vez dota de sobriedad a algunas, como el herrero, en actitud pensativa, y que podría pasar por uno de los líderes.

Mucha variedad en las figuras y en el pintado, siguiendo su estilo habitual, con tonos más bien oscuros, aunque esta vez quizás un poco más claros que en otras ocasiones. En los colores mucha variedad, rojos, verdes, azules, blancos, amarillos, una amalgama para dejar claro que no son un ejército regular, sino un grupo formado por malechores, cada uno llegado de un lugar.

Sí que consigue una unidad mayor de tanto colorido al colocarlos sobre peanas de igual esencia, oscuras, para darles protagonismo a las figuras, y basadas en un suelo de arena fino pintado en marrón oscuro, sobre el que coloca alguna roca en gris y matas de césped en tonos verdes y marrones verdosos, consiguiendo que haya variedad en las mismas y uniformidad a la vez.

EL DESAFÍO

GUERRA-ANILLO

ABRIL 2024

CRUELLO DVILLE

MILICIA HOBBIT

HOBBITS

PUNTUACIÓN TOTAL

183.38

PINTURA 57.38
PEANA 11.00
COMPAÑIA 5.00
BONUS 10.00

EL DESAFÍO

GUERRA-ANILLO

ABRIL 2024

KARAVATIS

RUFIANES




LOS REINOS CAÍDOS

PUNTUACIÓN TOTAL

190.50

PINTURA 63.75
PEANA 11.75
COMPAÑIA 5.00
BONUS 10.00

Otro También Narsil ha decidido comenzar ejército nuevo. Quizás, más que una casualidad sea una estratagema de todos para conseguir puntos, ya que cuando pintas siempre el mismo tipo de tropa los jueces se acomodan y cuesta subir en puntos si no lo hace claramente tu nivel de pintado. Lo cierto es que unos Héroes Élficos conforman la compañía de este mes del bueno de **Narsil**.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO	
ABRIL 2024	
	NARSIL
	ELLADAN, ELROHIR, ERESTOR Y GLORFINDEL
ELFOS	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 193.75	
PINTURA 68.00 PEANA 10.75 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00	

Para empezar tenemos a los gemelos Elladan y Elrohir, en sus versiones a pie y montados, acabados en tonos grises para las capas y telas en azul, combiandas con el dorado de las armaduras, y con corceles blancos, con un gran trabajo en las pieles y técnica de MNM para las espadas, un primer intento que le ha salido bastante bien.

Y luego, como líderes a pie se ha atrevido con Glorfindel y Erestor. Al primero lo pinta con una armadura que combina el azul con el gris, ya que sigue con la técnica de MNM, además de un faldón en tonos verdosos, quedando para la capa el blanco oscurecido hacia el ocre, una propuesta novedosa y que queda muy bien sus manos.

En el caso de Erestor el dorado de las armaduras lo combina con el rojo del faldón y azul de otras telas. El casco y la armadura en este caso los pinta en dorado, con lo que lo diferencia de los demás de forma clara.




Para unificar un poco la compañía sí que los monta a todos sobre peanas claras, con arenilla fina pintada en marrón claro con matas de césped de diversos tonos verdes.

Sigue el arduo trabajo de **Santy_Eltharion** de rescatarnos unidades de La Tierra Media para su versión de Legion Star Wars basada en el Universo Tolkien: Partida y Regreso, este mes nos trae unos Cazadores Orcos al frente de los cuales coloca a Talion y Celebrimbór, que no son otra coas que una suerte del Dr. Jeckyl y Mr. Hyde, de ahí ese pintado tan impactante en una de las figuras.

Y es que pinta a una de los jefes con una mitad totalmente en tonos azules, simulando ese cambio de personalidad para el juego.

Tonos oscuros en los héroes, con algo de marrón rojizo para darles un toque de color y al igual que el resto de la compañía, colocados sobre peanas oscuras, muy oscuras, con muchos elementos, pero todos muy homogeneizados, como para dar una doble lectura: por un lado el terreno es sombrío, mucho gris, apenas unos toques de color con matojos marrones oscuros y verdes oscuros, pero muy tenues, y luego por otro lado, no queriendo quitar protagonismo a las miniaturas.

En los Cazadores Orcos olo destaca las armaduras de hueso, pintadas con ese color y que les dan protagonismo, sobre todo con esos yelmos de cráneos óseos, el resto un pintado sobrio, con muchos ocre y marrones.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO	
ABRIL 2024	
	SANTY ELTHARION
	TALION, CELEBRIMBOR Y CAZADORES ORCOS
LA TIERRA MEDIA	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 175.49	
PINTURA 56.99 PEANA 11.00 COMPAÑIA 0.00 BONUS 7.50	

Trabajo coral el que ha realizado este mes de Abirl el compañero **Zirukey**, que a comienzos de mes nos presentaba su propuesta, una Catapulta de Mordor con toda su dotación incluida, un trabajo con el que podría lucirse no solo en las pieles de las figuras, sino también sacando toda su maestría para el pintado de máquinas de asedio, es decir, dar rienda suelta a marrones para las maderas y óxidos en los metales, algo que ha hecho con creces.

Incluso nos deja trasfondo de su trabajo, que reproducimos a continuación:

“3019 de la Tercera Edad. Las fuerzas de Sauron han derribado el Rammas Echor, la construcción que protege los campos del Pelennor y Minas Tirith de los ataques orcos. La ciudad Blanca es sometida al asedio de los ejércitos del Señor Oscuro.

Grandes máquinas de asedio acompañan a las tropas, empujadas por Trolls, las catapultas causan estragos en las filas enemigas. Grandes rocas, munición incendiaria y cabezas humanas cortadas de los soldados derrotados en Osgiliath. Minas Tirith claudicará más pronto que tarde, seguro.”

EL DESAFÍO

GUERRA ANILLO

ABRIL 2024

ZIRUKEY

♦

CATAPULTA DE MORDOR

MORDOR

PUNTUACIÓN TOTAL 195.71

PINTURA 68.96 PEANA 11.75 COMPAÑÍA 05.00 BONUS 10.00

Comenzaremos precisamente por el producto de ingeniería orca, una preciosa catapulta en su mayoría hecha con vigas de madera y uniones metálicas, a las que añade una piedra como contrapeso, unos elementos de cordaje y sujeción con cueros. El acabado es espectacular.

En el Troll, la figura más destacable de la dotación también nos brinda la oportunidad de huir de los tonos clásicos y se va hacia unos marrones claros, con los que pinta la piel, ensucia la armadura y casi que viste a la bestia también, quedando una figura muy homogénea, que, para dar toque de luz, planta sobre una base de piedra, que combina con la piedra que lleva para ser lanzada.

El resto de la dotación la componen tres orcos de piel verdosa enfundados en ropas marrones y con armaduras plateadas, pintadas, al igual que el resto de metal, con la técnica del MNM, que parece tendencia en este mes de Abril.

Resumiendo lo visto en este cuarto capítulo de El Desafío 2024:

Muchas novedades en cuanto la temática-selección del ejército, con hasta cuatro cambios en los ejércitos que venían pintando los participantes, gran calidad, como siempre en las entregas, algo que puede ser esperado pero que no siempre es así en los concursos, afortunadamente en El Desafío estamos actualmente con una participación de una calidad muy buena, y aumentando cada mes que pasa, ya que a la excelencia se llega con la práctica, y cada vez los participantes pintan mejor.

La ausencia de un Alex Mr que se presentaba con Beorn al frente de unos Beórnicas, pero que no ha tenido tiempo para presentar su compañía en el plazo acordado, la esperamos, esa u otra compañía, para el mes de Mayo, ya que es un destacado participante de nuestros concursos.


Después del recuento de las puntuaciones, en Abril el ganador ha sido Akomachi con su compañía de

Elfos Galadhrim, sumando apenas dos puntos y medio más que Zirukey y casi cinco más que Narsil, tercero.

En la Clasificación General Akomachi refrenda la buena racha y aumenta su ventaja sobre Ziruekey y karavatis, que ve como Narsil comienza a recortarle distancia en su afán por entrar en el podium

EL DESAFÍO

ABRIL 2024


	AKOMACHI	198.01
---	-----------------	---------------

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO
ABRIL 2024

AKOMACHI






RÚMIL, OROPHIN Y GUARDIA DE LA CORTE GALADHRIM

ELFOS
















PUNTUACIÓN TOTAL **198.01**

PINTURA 71.76 PEANA 11.25 COMPANIA 5.00 BONUS 10.00

	ZIRUKEY	195.71
	NARSIL	193.75
	KARAVATIS	190.50
	CRUELIO DVILLE	183.38
	SANTY_ELTHARJON	175.49

EL DESAFÍO

CLASIFICACIÓN GENERAL

	AKOMACHI	782.08
	ZIRUKEY	773.75
	KARAVATIS	764.09
	NARSIL	739.39
	CRUELIO DVILLE	723.92
	SANTY_ELTHARJON	706.22
	ALEX MR	593.08
	PABLO EL BRAVO	400.05
	PEPE PARPAL	366.19
	SUSOHIR	196.21
	JAVI PORTILLO	189.00
	ENRIQUE SH	173.90
	DEYRUS	172.12

Cuatro han sido los participantes de este mes en El Desafío Personalizado, comenzando por la propuesta

del compañero **Cruello Dville**, que presentaba unos Hobbits para hacerlos Milicia Hobbit.

Para ello se ha dedicado a cortar armas y cambiarlas por otras que ha conseguido de un set de la Segunda Guerra Mundial, consiguiendo que los Hobbits tengan ahora armas más terribles, sin ser desproporcionadas, claro.

Unos cambios sencillos de ejecutar, pero que ha logrado acabar con un alto de grado de calidad.

Como siempre puede parecer simple, pero hay que organizar el trabajo, pensarlo, verlo uno mismo, y luego ser capaz de ejecutarlo y darle un acabado bueno.

En este caso no sabríamos decir cuáles son miniaturas originales y cuáles son conversionadas, lo cual habla muy pero que muy bien del trabajo hecho por Cruello Dville, que además acaba de hacer su debut en El Desafío Personalizado con esta compañía de Abril.

Incluso tuvo que lidiar con la rotura de un hacha, añadiendo un poco de hilo de coser a las uniones para restablecer la posición elegida, algo sin duda ingenioso y que nos puede venir bien si se nos da la misma circunstancia, algo no del todo descabellado cuando se trabaja con elementos tan sumamente finos en nuestras conversiones.

GUERRA ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
ABRIL 2024	
	CRUELO DVILLE
	MILICIA HOBBIT
	HOBBITS
	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 181.19	
CONVERSIONES 34.17 ACABADO 34.02 MARCAS 0.00	
TRASFONDO 3.00 BONUS FOTOS 10.00	

GUERRA ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
ABRIL 2024	
	KARAVATIS
	RUFIANES
	LOS REINOS CAÍDOS
	
PUNTUACIÓN TOTAL 204.46	
CONVERSIONES 40.00 ACABADO 38.46 MARCAS 12.00	
TRASFONDO 4.00 BONUS FOTOS 10.00	

Miniaturas de varias marcas para comenzar el trabajo de personalización, nada raro si hablamos de **karavatis**, que suele mostrarnos la variedad que encuentra por las redes.

Sus rufianes son de todo eso y un poco más. Para empezar figuras de varias marcas, incluso mete un verdugo del Zombicide, al que luego transforma quitándole el hacha, exageradamente grande, para colocar un tronco de árbol.

Además de esa figura incorpora varias de Unreleased Miniatures, RedBox Miniatures, Warlord y un par de las de Games Workshop.

Y luego hace conversiones en otras dos, las de GW, a las que cambia las armas además de esculpirles a una una gorra, y a la otra el varal de una antorcha de pie que sacó de su caja de restos. Con un poco de masilla verde se puede hacer bastante.

Para completar su personalización también ha escrito el siguiente trasfondo para sus rufianes...

Nadie piensa lo duro que puede llegar a ser vivir siendo el hijo del verdugo... solo Öttomir lo sabía, y es que desde muy joven sentía las miradas de los demás, como cuando había algún encontronazo él siempre salía airoso y nadie le inquietaba... todo eran parabienes, hasta que creció un poco y se fue dando cuenta de que no era el más listo, ni el más bueno, ni el más guapo... era el hijo del verdugo, y por ello nadie osaba molestarlo. En un principio decidió sacar tajada de aquello y desafiaba a todo y a todos, hasta que se cansó y decidió saber quienes eran en realidad esos que se hacían llamar sus amigos, y entonces se dio cuenta que no tenía amigos, ni podía confiar en nadie, simplemente le tenían miedo.

Desde ese momento su vida comenzó a cambiar, pronto su padre falleció y tuvo que asumir su papel en la ciudad, el nuevo verdugo era muy grande, parecía un gigante, y es que desde joven sus padres se habían encargado de alimentarlo bien, nunca faltó un buen trozo de carne en el plato, y dulces, algo que al principio él creía normal en todas las casas, pero que cuando creció se dio cuenta que venían con el cargo, y claro, de eso sí sacó tajada. Cuando tuvo edad de casarse quiso hacerlo con una moza que de verdad le quisiera, no quería a la más guapa, quería una compañera de verdad, pero no confiaba ya en nadie y transcurrían los años y seguía soltero.

Pasados los treinta y cinco años, y ya curtido desde hacía varios en su profesión de verdugo, que a tiempo parcial combinaba con la de carnicero, un día, después de un enfrentamiento de su ciudad con una enemiga, pero que no lo había sido siempre, le llevaron al cadalso un grupo de reos para ajusticiarlos, no había mucha gente viendo el "espectáculo" y de entre los prisioneros reconoció a uno que había sido amigo suyo hacía mucho tiempo, sabía que Limdish lo había reconocido, pero no si sabía que él también. Apenas cinco vecinos y el juez estaban en el lugar, fuera de las murallas de Erden Liun, su ciudad, hacía ya tiempo que el trabajo se realizaba extramuros, y fueron pasando los sentenciados, a los que Öttomir fue despachando de un tajo, hasta llegar el turno del penúltimo, su otrora amigo Limdish.

El juez leyó la sentencia por la cual se le iba a segar la vida de un hachazo, y mientras lo hacía Limdish lo miró con cara de pena, Öttomir le devolvió la mirada, y por una vez pensó que era un amigo, recordó alguna travesura juntos, y antes de que acabase el juez con su trámite, le dijo a Limdish en voz baja:

- No temas, no voy a matarte, voy a fallar, corre hacia los árboles, mi caballo está justo detrás, cógelo y ve hacia la fuente del río, espérame allí.

Limdish no entendió lo que le decía, sorprendido se dio cuenta de que era una oportunidad para seguir viviendo, e hizo lo que Öttomir le dictó.

Esa misma tarde noche Öttomir dejaba Erden Liun como proscrito ante la incredulidad de todos, nunca había faltado a su trabajo ni nada parecido. Cuando se reunió con Limdish éste le agradeció su gesto, le debía la vida, y ante la pregunta de qué harían ahora, el renacido le contó su plan: Unirse a un grupo de hombres que luchaban por sus vidas y viajaban de pueblo en pueblo cogiendo lo que necesitaban, robando lo justo y necesario para sobrevivir y evitar a las autoridades.

Y esa había sido la idea primera de ambos, pero el tiempo tiene sus propios planes, y muy pronto la realidad los hizo endurecerse, a fuerza de encontronazos con otros, de luchas en medio del campo, donde la fortaleza y el tamaño de Öttomir unidos a la astucia y rapidez de Limdish, les sirvió a ambos para sobrevivir y ganar adeptos. Tras un par de años en la ruta se les habían unido unos cuantos malechores, sí, malechores, porque ahora se dedicaban al pillaje, no habían matado a nadie aún, pero parecía cuestión de tiempo y de que se dieran las circunstancias. Angathor, Jööl, Kurkish, Nothmir, Olegir y Norm eran el resto del grupo.

Todos deambulaban por entre los pueblos en busca de comida, riquezas o dinero, pero desde hacía unos meses corría por la zona la noticia de un tal Zarquino estaba montando un pequeño ejército para estos menesteres, y tanto Öttomir como Limdish como el resto no veían con malos ojos unirse a aquellos...

El bueno de **Santy_Eltharion** nos trae unos Cazadores Orcos de Quartermaster, impresos por Liberto Studio, al igual que las figuras de Celebrimbor y Talion, en este caso de la marca Kohbels.

GUERRA-ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
ABRIL 2024	
	SANTY_ELTHARION
	TALION, CELEBRIMBOR Y CAZADORES ORCOS
LA TIERRA MEDIA	
	
PUNTUACIÓN TOTAL	157.25
CONVERSIONES 00.00 ACABADO 33.75 MARCAS 16.00	
TRASFONDO 00.00 BONUS FOTOS 7.50	

Ninguna conversión al respecto, pero sí un gran trabajo en la elección de las mismas, destacando en especial los Cazadores Orcos, que tras el pintado han ganado mucho más, con esas caretas acabadas como calaveras de hueso, dándoles a las figuras un aspecto aún más furioso y peligroso, tanto que resultan mucho más dinámicas de lo que ya son.

Sin duda otro gran aporte del compañero Santy_Eltharion, que sigue descubriéndonos cuán rico puede ser aún el Universo creado por Tolkien, y cuántas razas quedan aún por detallar, y que parece que GW no tiene interés en hacer, afortunadamente se pueden conseguir proxis, como bien nos muestra cada mes Santy, para tener físicamente esas otras tribus de La Tierra Media.

Mordor, además de añadir miniaturas de otras marcas a su compañía, concretamente tres orcos de la marca Davale.

Como hemos dicho lo más destacado ha sido la creación y montaje de una Catapulta, para lo cual ha usado palos de madera, alambre, alicates y demás herramientas, con las que ha ido formando el armazón del arma de asedio, incluso las ruedas las ha conseguido a partir de tapones de corcho.

El Troll de Mordor que sirve para cargar de piedras la catapulta está hecho tras clonar de forma artesanal un troll de GW, y luego ha reposicionado los brazos, hecha una gran piedra a partir de poliestireno extrusionado, además de algo de masilla para el casco, que ha modelado desde cero también.

También en los orcos ha introducido modificaciones, incorporando un martillo para accionar la máquina, mientras otro ha recibido una mano nueva más adecuada para su posición de jefe del equipo de carga.

Sin duda ha sido toda una muestra de lo que se puede hacer para conseguir una compañía totalmente nueva, con mucho ingenio, y un acabado excepcional.

GUERRA-ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
ABRIL 2024	
	ZIRUKEY
	CATAPULTA DE MORDOR
MORDOR	
	
PUNTUACIÓN TOTAL	197.62
CONVERSIONES 45.84 ACABADO 39.45 MARCAS 0.00	
TRASFONDO 2.33 BONUS FOTOS 10.00	

Este mes uno de los trabajos más espectaculares de Personalización ha sido el realizado por **Zirukekey**, que se ha lanzado al toro y ha realizado desde cero una Catapulta de


Este mes hemos tenido un ganador sorpresa en El Desafío Personalizado, dejando claro que se puede

puntuar por varios apartados, y que no está mal hacerlo para sumar y sumar. Nadie puede dudar que el trabajo de conversión de Zirukey es increíble, y que ha creado no ya una Catapulta desde cero, sino un Troll de Mordor a modo de cargador también tras clonar partes que es una pasada, pero el uso de marcas alternativas a las de GW le dan a karavatis, junto a un trasfondo más trabajado, los puntos suficientes para enjugar la ventaja que logra con las conversiones Zirukey, menos de un punto les ha separado.

Y le basta para que mantenerse como primero también en la Clasificación General tras cuatro meses, con algo más de cien puntos de colchón, que pueden desaparecer antes de lo que uno cree, ya que aquí un pequeño traspies se paga muy caro.

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

ABRIL 2024


	KARAVATIS	204.46
--	------------------	---------------

GUERRA ANILLO
ABRIL 2024

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

KARAVATIS




RUFIANES
LOS REINOS CAÍDOS



PUNTUACIÓN TOTAL **204.46**

CONVERSIONES 40.00 ACABADO 38.46 MARCAS 12.00

TRASFONDO 4.00 BONUS FOTOS 10.00

	ZIRUKEY	203.62
	CRUELLO DVILLE	181.19
	SANTY_ELTHARION	153.25

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

CLASIFICACIÓN GENERAL

	KARAVATIS	789.70
	ZIRUKEY	678.27
	SANTY_ELTHARION	614.65
	ALEX MR	355.38
	CRUELLO DVILLE	181.19
	NARSIL	176.30
	DEYRUS	170.00
	JAVL PORTILIO	163.61
	ENRIQUE SH	136.20

L

o de El Desafío Escenografía vuelve a tomar unas dimensiones increíbles gracias a trabajos como los que

GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA

MARZO - ABRIL 2024

CRUELLO DVILLE

RUINAS

LA TIERRA MEDIA

PUNTUACION TOTAL
178.52

PINTURA 58.52
TRABAJO 10.00
BONUS 10.00

se han presentado este mes a concurso. Y los tres trabajos presentados son además hechos desde cero, es decir, partiendo de una idea conceptual han logrado ejecutar todo esto, increíble.

Comenzamos con el aporte de **Cruello Dville**, que sigue acaparando elementos escenográficos para montar una mesa modular con lo que uno quiera, y para seguir con lo empezado el mes pasado, aumenta el número de pequeños elementos con una arcada semiderruida, cuatro secciones de muro y otra arcada con puerta de entrada, casi nada, vamos.

Todo ello realizado a partir de cero, con mucha inventiva en los materiales usados, que nos puede servir a todos para tener ideas o simplemente copiar lo que el compañero hace, siendo un grandísimo punto de partida.

Y es que no todo va a ser tener un acabado espectacular, que a la hora de hacer escenografía tan válido es o aún más el tener una idea y saber cómo llevarla a cabo para como que luego la pongan por las nubes.

Cruello Dville consigue unos elementos la mar de interesantes para cualquier mesa de juego, ya que la posibilidad de colocarlos en uno u otro sitio está clara, y sirven incluso como objetivos para según qué escenarios en un torneo, por ejemplo.

Tampoco se queda atrás el acabado que consigue en los muros, con un pintado más que correcto, evitando caer en la monotonía de piedra grisácea y añadiendo tonos de colores azulados y rojizos para enriquecer aún más su trabajo.

No sabemos qué nos tendrá preparado para el próximo capítulo de El Desafío Escenografía, pero a buen seguro que será otra idea genial con un trabajazo detrás y un acabado tan bueno al menos como el de este mes.

No sabíamos nada de nuestro actual ganador de El Desafío, **Hidrojen**, que por fin aparece en nuestros concursos, aunque no lo hace en El Desafío, como ya nos anunció hace un tiempo, sino en El Desafío Escenografía, haciéndolo con una propuesta también espectacular.

El compañero ha realizado un grupo de Agujeros Hobbit, como parte de La Comarca, con un par de casas hobbit, además de varios montículos, e incluso un pequeño lago de agua.

Por otro lado, su apuesta de este mes se completaba con una empalizada de Rohan, con un alto muro y varias vallas defensivas que pueden servir para cualquier localización, no solo únicamente para tierras de los valerosos Rohirrim.

Todo fabricado con mucho mimo y cuidado, con poliestireno extrusionado, con maderas, cola blanca, palillos de madera... en fin, otra gran muestra de posibilidades que se nos abren en cada visita al bazar de la esquina, un lugar cada vez más socorrido, y por qué no decirlo, más peligroso, porque es imposible salir de ahí sin nada en la bolsa.

Y luego un acabado a la altura de todo un campeón, con innumerables detalles por aquí y por allá, con unas maderas que parecen reales, esos marrones a base de muchas pasadas de tintas han logrado ese efecto realista que buscaba.

Y en el terreno de los hobbits mucho verde, pero también muchas florecillas, colorido en las puertas, multitud de diferentes modelos de plantas para evitar la repetición, rocas, piedra grisácea o en tonos ocre, sin olvidarnos del agua del pequeño lago-estanque que rellena casi la totalidad de uno de los elementos creados...

La verdad es que ha merecido la pena esperar la vuelta de Hidrojen, y estaríamos encantados de ver más cosillas en el próximo bimés, a ver con qué nos sorprende, ya que, si no podemos tenerlo en El Desafío, qué menos que nos siga surtiendo de pequeños tesoros en El Desafío Escenografía, tal y como ha hecho en esta ocasión.

<small>GUERRA ANILLO</small>	
<h1>EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA</h1>	
<small>MARZO - ABRIL 2024</small>	
	<h2>HIDROJEN</h2>
	AGUIEROS HOBBIT Y EMPALIZADA ROHAN
	LA TIERRA MEDIA
	
	
	
PUNTUACION TOTAL 191.05	
PINTURA 72.55 TRABAJO 13.50 BONUS 5.00	

El caso de **PabloElBravo** comienza a ser el de un especialista en la materia, y es que, si unimos lo que ya sabemos, que tiene una mano increíble para pintar, que es capaz de imaginar escenografía que a los demás se nos escapa,

y luego además puede ejecutarla con un grado de acabado excepcional... ahora añade el uso de luces para potenciar sus acabados... esto no tiene precio.

En Marzo-Abril se había propuesto una de las escenas más icónicas de la trilogía de El Señor de los Anillos, aquella en la que Gandalf y el Balrog se enfrentan cara a cara sobre el puente de Khazad-Dum, y para ello ha huído de otros montajes que hay por la web, recurriendo a algo más sobrio.



Sin grandes alturas y espectacularidad excesiva, sino a un elemento bajo, más ancho que alto, en el que coloca el pequeño puente y sobre todo le da protagonismo al fondo, al lago de lava que parece recorrer el fondo del tajo mientras ilumina con el fuego incandescente toda la parte de arriba.

Como nos tiene acostumbrados ya, parte de un boceto y luego va recreando con poliestireno extrusionado, metacrilato, etc hasta formar una estructura sobre la que esculpir con un poco con pasta de yeso y mucha creatividad.

Una vez seco el yeso y antes de continuar va probando dónde colocar unos leds para dar la sensación de brillo desde abajo, desde el río de lava, que hace con resina con tres tonos diferentes de amarillos y naranjas, además de ir pintando la piedra en gris y la zona de suelo en grises.

Con todo, al finalizar aún es capaz de permitir que semejante trabajo pueda formar parte de los creados anteriormente, ya que ahí está el trasdós de la Puerta de Moria.

Por último, hay que destacar las fotos que nos ha mostrado en el hilo correspondiente, sobre todo las que ha hecho con oscuridad y simplemente iluminando las escenas con los leds bajo la resina, colocando, cómo no, a Gandalf y al Balrog para su emblemático enfrentamiento... parece que uno esté oyendo eso de "No pasarás..."

<p>GUERRA ANILLO</p> <h1>EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA</h1> <p>MARZO - ABRIL 2024</p>	
	<h2>PABLO EL BRAVO</h2>
	<p>PUENTE DE KHAZAD-DUM</p> <p>MORIA</p>
	
	
	
<p>PUNTUACION TOTAL 205.99</p>	
<p>PINTURA 81.24 TRABAJO 14.75 BONUS 10.00</p>	

M

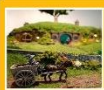







agnífico ha sido la entrada de PabloElBravo en este mes de Abril, con un puente de Khazad-Dum que






parece escenografía de la misma película, y es que no ha escatimado en detalles, logrando, con luces, resina coloreada, tallado y modelado de yeso y otros materiales... en fin, nos ha dejado a todos babeando.

Y aunque la propuesta de Hidrojen, al que volvemos a tener activo por fin, no se ha quedado atrás, con un display de La Comarca que es una auténtica delicia, unido a unos elementos de empalizadas y murallas de madera para Rohan, la diferencia de casi 15 puntos deja claro que todos los jueces, y los que han votado en la Encuesta pública tenían claro que el trabajo de PabloElBravo estaba un paso por encima del resto.

No nos olvidamos de Cruello Dville, que sigue sumando pequeños elementos con los que vestir más que bien cualquier mesa de juego, o simplemente para darle más vida a la vitrina donde están las figuras.

En la Clasificación General PabloElBravo se muestra intratable y sigue en el primer puesto con más de 50 puntos sobre Cruello Dville, que está ahí, no se desanima y todos esperamos que siga participando en busca de completar más elementos para completar mesas de juego, y de paso, recordarle a PabloElBravo que no puede fallar si quiere ganar esta edición.

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA		
MARZO - ABRIL 2024		
	PABLOELBRAVO	205.99
EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA <small>GUERRA ANILLO</small> <small>MARZO - ABRIL 2024</small>		
	PABLOELBRAVO	
	PUENTE DE KHAZAD-DUM	
	MORIA	
		
		
		
PUNTUACION TOTAL 205.99		
PINTURA 81.24 TRABAJO 14.75 BONUS 10.00		
	HIDROJEN	191.05
	CRUELLO DVILLE	178.52

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA		
MARZO		
	PABLOELBRAVO	406.08
	CRUELLO DVILLE	355.46
	DIORAMABOX	200.96
	HIDROJEN	191.05
	KARAVATIS	190.74

MASTERMINI

ABRIL 2024



HOMBRES DE LA OSCURIDAD

MASTERMINI 2024

Este mes la propuesta del MasterMini era la de pintar una miniatura de

un Hombre de la Oscuridad, aquellos que sucumbieron a los encantos y encantamientos de Sauron, Saruman y demás líderes oscuros de la Tierra Media.

Cuatro fueron los que iniciaron el camino en Abril y los cuatro cumplieron su promesa presentando sus trabajos a tiempo.

JOHN_RAMBO nos trajo un Guardia Mercante de Abrahán pintado en tonos azulados y lilas, en el que sobresale el trabajo en la piel, la gran protagonista de esta figura, como siempre fiel a nuestra cita JOHN_RAMBO nos trae otra miniatura muy bien trabajada. Por su parte Zirukey ha pintado un Arquero Haradim en tonos crema y rojizos, alejado de los tonos oscuros con los que GW pinta a la tropa del desierto, y consiguiendo un acabado muy bueno, en el que no faltan detalles como el añadido de la cuerda al arco, o los brillos en los broches dorados del guerrero. Por su parte karavatis aprovechó su compañía de Rufianes para meter uno en el MasterMini, uno muy alto y finiquitado con su estilo oscuro, muchos marrones y amarillos además de un toque de color azul, buen trabajo.

Pero el Dunlendino a caballo de PabloElBravo sobresale por su limpieza y calidad en los colores. La figura rebosa buen gusto y trabajo con los pinceles, dotando de vida a la figura y consiguiendo un equilibrio y dinamismo mágicos en el conjunto del jinete y su corcel, una pasada de miniatura.



PAOLOELBRAVO



LA GUERRA DEL ANILLO
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

El Desafío Total sigue sumando las puntuaciones de cada concurso para aglutinarlas en una sola. Este mes

han sido 9 los usuarios de www.laguerradelanillo.com que han participado en uno o varios de los Concursos, consiguiendo los siguientes puntos.

EL DESAFÍO TOTAL			ABRIL			
			EL DESAFÍO	EL DESAFÍO PERSONALIZADO	EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA	MASTERMINI
	ZIRUKEY	583.03	195.71	203.62		183.71
	KARAVATIS	576.29	190.50	204.46		181.33
	CRUELLO DVILLE	543.09	183.38	181.19	178.52	
	PABLOELBRAVO	405.33			205.99	199.35
	SANTY_ELTHARJON	332.74	175.49	157.25		
	AKOMACHI	198.01	198.01			
	NARSIL	193.75	193.75			
	HIDROJEN	191.05			191.05	
	JOHN_RAMBO	173.80				173.80

Todo esto nos da que en la Clasificación General de El Desafío Total karavatis mantenga el primer puesto ya sobrepasando los dos mil puntos de forma holgada con 2303.93, y aunque Zirukey ha sido el ganador este mes con 583.03, solamente ha recortado seis puntos en la general, pero sigue ahí.

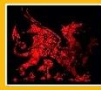













Igual que PabloElBravo o Santy_Eltharion, tercero y cuarto en la tabla acumulada. Es la primera vez que tenemos a un ganador en más de una categoría de las que puntúan, y es que PabloElBravo ha logrado imponerse en El Desafío Escenografía y el MasterMini con dos grandísimos trabajos que le han reportado un gran número de puntos.

Destacar la primera participación en los concursos de nuestro viejo amigo Hidrojen, que llevaba un año totalmente sabático hasta ahora, pero que ha hecho una entrada triunfal en El Desafío Escenografía y comienza su escalada, o al menos eso esperamos todos, porque sus trabajos son dignos de ver.



Aquí cada participación aporta un número de puntos tal que puedes subir mucho en la clasificación, el mes que viene, Mayo, tenemos hasta tres oportunidades de sumar, por lo que ni mucho menos está cerrada la competencia.



EL DESAFÍO TOTAL		
CLASIFICACIÓN GENERAL		
	KARAVATIS	2303.93
	ZIRUKEY	1838.72
	PABLOELBRAVO	1397.13
	SANTY_ELTHARION	1320.87
	CRUELIO DVILLE	1260.57
	ALEX MR	948.46
	NARSIL	915.69
	AKOMACHI	782.08
	JOHN RAMBO	743.69
	PEPEPARPAL	549.49
	DEYFRUS	524.65
	JAVI PORTILLO	352.61
	ENRIQUE SH	310.10
	DIORAMABOX	200.96
	SUSOHIR	196.21
	HIDROJEN	191.05
	ALBERTOF2	188.90

LA GUERRA DEL ANILLO LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA



EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA

EL PUENTE DE KHAZAD-DUM - PABLO EL BRAVO