

LA GUERRA DEL ANILLO

LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

19
AGO
2024

ARTICULOS
VARIAGS DEL KHAND

ENTREVISTAS
KOSTIAN, ORGANIZADOR GT ESDLA INVASIÓN TALAVERANA

RELATOS
UN MUNDO OCULTO

CONCURSOS LGDA
AGOSTO 2024

MAGAZINE

Nos hallamos ante un momento muy especial, que bien puede ser un hito en la historia de nuestro hobby, y todo porque por fin Games Workshop parece haberse dado cuenta de que tiene licencia para un juego con miles de adeptos en todo el mundo, y que están deseosos de novedades, de nuevas minis, de nuevas experiencias y motivaciones.

Hace apenas unas semanas que nos sorprendieron a todos con el anuncio de nuevos reglamentos en breve, un nuevo suplemento para ya, el de "The Rise of Angmar" y nuevas miniaturas, algunas esperadas largamente, como las de los Licántropos, y otras sorpresas.

Ante todo esto algunos abogaban por la prudencia, ya ha pasado antes que GW anuncia novedades y luego se queda en un simple refrito en el que nos cuelan un montón de miniaturas antiguas que parecen tener en stock guardadas y que hay que comprar para hacerse con un nuevo héroe tocho de cara a los torneos. Hay otros que sin embargo se han lanzado a la especulación de futuras y próximas novedades, y aseverando que por fin GW nos da vida.

Tras la publicación y actualmente ya en venta, de todo lo relacionado con el Suplemento dedicado a Angmar y las tropas de Arnor, como hemos dicho, se esperaba un lapsus, un periodo de vuelta a la calma, sin embargo, GW parece que esta vez va en serio, ya que poco después aparece una miniatura basada en la próxima película animada del mundo Tolkien, "La Guerra de los Rohirrim" que se estrena el próximo 13 de diciembre.

La miniatura de Wulf, líder de los Dunlendinos nos confirma que GW puede y va a sacar figuras de la nueva película, con todo lo que ello conlleva.

Así mismo, se anunció que iban a relanzar el juego con una esperada revisión de los reglamentos oficiales, que dividirán en tres diferentes, uno para cada trilogía (El Señor de los Anillos, El Hobbit) y un tercero para miniaturas que difícilmente aparecen en mesa, La Tierra Media.

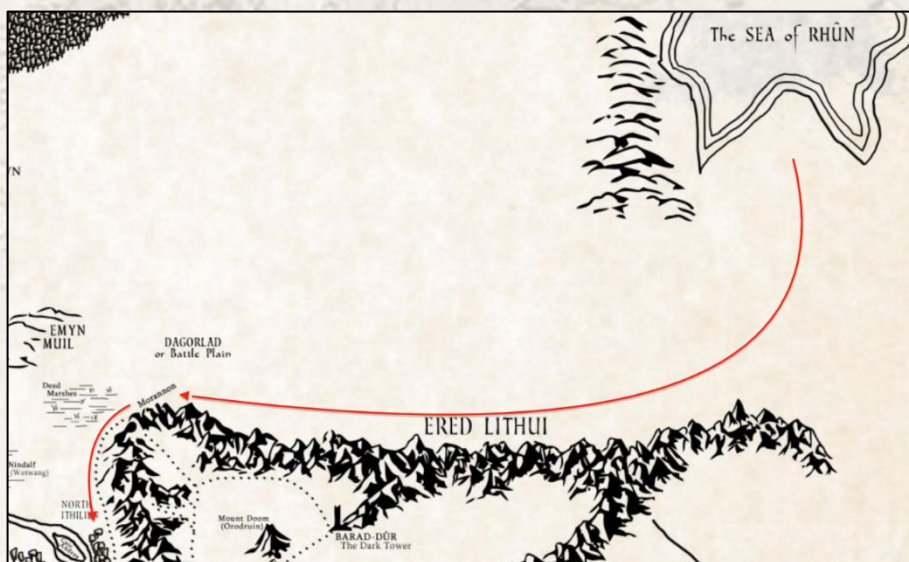
Todo esto puede ser el comienzo de una etapa de bonanza para nuestro hobby, y desgraciadamente de penurias para nuestros bolsillos, ya que los precios siguen subiendo y cada vez el precio de una sola miniatura es más elevado, pero como muchos apuntan, esto es un hobby, y si quieres lo tienes o si no no.

Será esta vez verdad que Games Workshop apuesta por La Tierra Media, o será otra venta de humo como a la que tristemente nos han acostumbrado durante años y años... el futuro es para soñar, y queremos soñar con más miniaturas y un reglamento realmente a la altura del trasfondo del juego, por pedir que no sea.

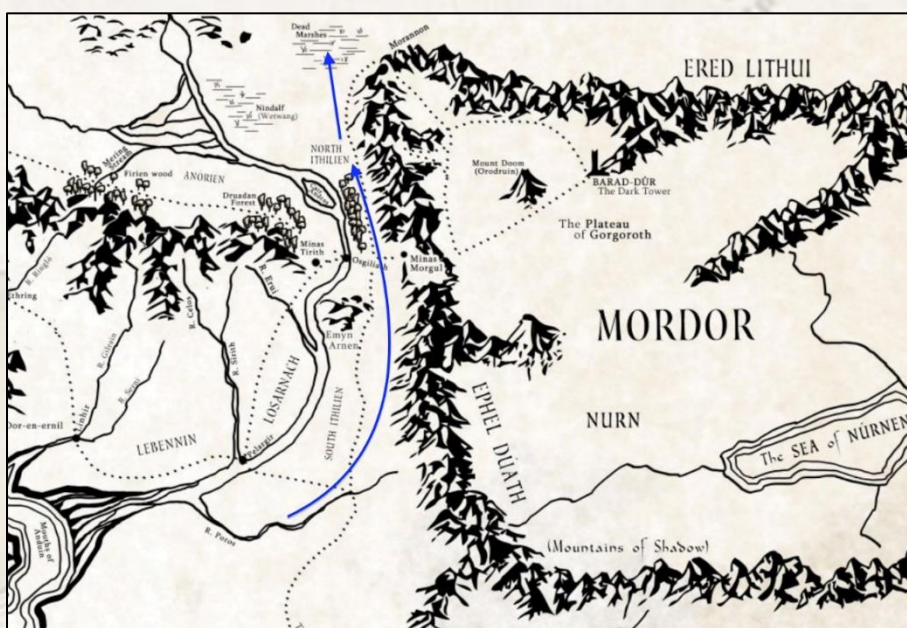


Sauron incitó a los Aurigas a descender sobre Gondor y sus aliados, unos dos siglos después de la Gran Plaga (1635-1636 de la Tercera Edad). Siguieron siendo una terrible amenaza durante casi cien años para Gondor.

En 1944 de la Tercera Edad, Sauron preparó un ataque a Gondor, que debía realizarse al mismo tiempo desde el norte y desde el sur. Los Aurigas y los "hombres de Khand" reunieron un gran ejército en la costa sur del Mar de Rhûn y avanzaron tan rápido como pudieron a lo largo del lado norte de las Ered Lithui (montañas del norte de Mordor) y derrotaron al ejército norteño de Gondor en una batalla al norte de Morannon donde mataron al Rey Ondoher y a sus dos hijos, Artamir y Faramir. Posteriormente persiguieron a los supervivientes del ejército del norte de Gondor en retirada hasta el norte de Ithilien donde derrotaron a la retaguardia del ejército del norte de Gondor y mataron al nuevo comandante del ejército del norte de Gondor, Minohtar, el hijo de la hermana del rey Ondoher. Creyeron que habían derrotado a Gondor, establecieron un campamento y festejaron y se divertieron.



Pero Eärnil, el Capitán del Ejército del Sur, que había destruido al ejército de Harad que había cruzado el Poros, se movió hacia el norte con el Ejército del Sur lo más rápido posible. Reunió al Ejército del Norte de Gondor en retirada, derrotó a los Aurigas en la Batalla del Campamento y expulsó a los enemigos supervivientes hacia la Ciénaga de los Muertos, donde una gran parte de ellos pereció.



Se desconoce si Khand alguna vez fue conquistado por el Reino Unificado de Elendil o si permanecieron independientes.

"Mientras tanto, los Aurigas se lamieron las heridas y planearon su venganza. Más allá del alcance de las armas de Gondor, en tierras al este del Mar de Rhun de las que no llegaban noticias a sus Reyes, sus parientes se extendieron y multiplicaron y estaban ansiosos de conquistas y botín y llenos de odio hacia Gondor que se interponía en su camino. Sin embargo, pasó mucho tiempo antes de que se mudaran. Por un lado, temían el poder de Gondor y, sin saber nada de lo que pasó al oeste de Anduin, creían que su reino era más grande y más poblado de lo que realmente era en ese momento.

Por otro lado, los Aurigas del este se habían estado expandiendo hacia el sur más allá de Mordor y estaban en conflicto con los pueblos de Khand y sus vecinos más al sur. Finalmente se acordó una paz y una alianza entre estos enemigos de Gondor y se preparó un ataque que se haría al mismo tiempo desde el norte y el sur."

—Cuentos inconclusos

"Pero no fue así. Los Jinetes de Aurigas habían reunido un gran ejército en las costas meridionales del mar interior de Rhun, fortalecido por hombres de sus parientes en Rhovanion y de sus nuevos aliados en Khand. Cuando todo estuvo listo partieron hacia Gondor desde el Este moviéndose con toda la velocidad que pudieron a lo largo de la línea de las Ered Lithui, donde no se observó su aproximación hasta que fue demasiado tarde. Así sucedió que el jefe del ejército de Gondor apenas había llegado a la altura de las Puertas de Mordor (las Morannon) cuando una gran polvareda arrastrada por un viento del Este anunció la llegada de la vanguardia enemiga. Estaba compuesto no sólo por los carros de guerra de los Aurigas sino también por una fuerza de caballería mucho mayor de lo que se había esperado..."

—Cuentos inconclusos

La Guerra del Anillo

Años más tarde, los Variags de Khand se unieron a las fuerzas de Sauron durante la Guerra del Anillo, y los Variags marcharon con las fuerzas de Sauron a Minas Tirith y participaron en la Batalla de los Campos del Pelennor. El 15 de marzo de 3019 de la Tercera Edad fueron mantenidos en reserva en Osgiliath junto con ejércitos orientales y sureños. Después de la muerte del Rey Brujo, Gothmog los envió al campo de batalla. Sus filas estaban entre trolls y orcos cuando los caballeros de Dol Amroth corrieron y los hicieron retroceder.



También se desconoce si Khand alguna vez estuvo en guerra con la gente de Occidente después de la muerte de Sauron.

"No muy pronto llegó su ayuda a los Rohirrim... Y si los Rohirrim en su inicio fueron superados en número tres veces por los Haradrim solos, pronto su caso empeoró; porque nuevas fuerzas llegaban ahora al campo desde Osgiliath. Allí habían sido reunidos para el saqueo de la ciudad y la violación de Gondor esperando la llamada de su Capitán. Ahora estaba destruido; pero Gothmog, el lugarteniente de Morgul, los había lanzado a la refriega, Hombres del Este con hachas y Variags de Khand Sureños vestidos de escarlata y hombres negros de Far Harad como medio trolls con ojos blancos y lenguas rojas...."

—El regreso del rey, La batalla de los campos del Pelennor

"Muchos de los Aurigas pasaron ahora al sur de Mordor y se aliaron con hombres de Khand y de Near Harad; y en este gran asalto desde el norte y el sur, Gondor estuvo al borde de la destrucción..."

—Los apendices,

hāradwāich

El Ejército de los Variags de Khand

Los Variags de Khand son un pueblo guerrero y nómada que habita las tierras al sureste de Mordor. Su ejército es una fuerza formidable, compuesta por unidades de infantería, caballería y carros de combate.

Estrategia de combate

Los Variags utilizan una variedad de tácticas de combate, dependiendo de la unidad que estén utilizando. Los carros Khandianos son utilizados para lanzar ataques de choque, mientras que los caudillos Khandianos dirigen a los guerreros en la batalla. Los guerreros Khandianos son una fuerza versátil que puede luchar en combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Los jinetes Khandianos son utilizados para realizar ataques rápidos y devastadores generalmente en los flancos del enemigo.

Unidades de combate

Rey Khandiano

El rey Khandiano es el líder supremo de los Variags. Está equipado con una armadura pesada, un hacha de mano y media y un arco. Es responsable de liderar a todo el ejército de Khand en la batalla.



Para hacerlo más visible durante las refriegas lleva una doble banderola con el Sol Amarillo sobre el fondo rojo, que inspira confianza y fiereza a los suyos y provoca miedo y terror a los enemigos.

Las más de las veces lo hace subido en un poderoso carro Khandiano, adornado con dos banderolas rojas más, lo que a la vista los hace aún más poderosos, aprovechando al máximo las ventajas que le ofrecen en combate, dirigiendo sus tropas a galope, demostrando ser un verdadero líder en la avanzadilla de sus huestes, cargando las líneas enemigas con fiereza, aglutinando a veces las defensas para provocar que el resto de Khandianos puedan atacar por los flancos.



Caudillo Khandiano

El caudillo Khandiano es un guerrero experimentado y respetado. Está equipado con una armadura pesada, un hacha de mano y media, una daga y, opcionalmente, un arco. Es el líder de un grupo de guerreros, y es responsable de dirigirlos en la batalla. Cada unidad de guerreros o jinetes está liderada por un caudillo.



Guerreros Khandianos

El guerrero Khandiano es el soldado común del ejército de Khand. Está equipado con una armadura, un hacha de mano y media, y una daga. Opcionalmente, puede llevar un arco.



Jinetes de Khand

El jinete Khandiano es una unidad de caballería rápida y ágil. Está armado con una armadura, un arco, un hacha de mano y media, y una daga. Los jinetes khandianos suelen ser buenos arqueros que pueden disparar desde su montura, hostigando los flancos de sus enemigos con sus movimientos rápidos y precisos.



Carro Khandiano

El carro Khandiano es una unidad de choque poderosa. Está tirado por dos caballos fuertes y rápidos. El conductor del carro suele estar equipado con una armadura pesada, un hacha de mano y media, una daga y, opcionalmente, un arco. Los carros khandianos son vehículos estables que permiten al conductor usar el arco de la misma forma que si estuviera en tierra firme otorgando una ventaja importante en el combate a distancia. Los arqueros expertos prefieren usar el carro para desplazarse por el campo de batalla disparando flechas a entrar en combate directo cargando con el carro contra las unidades enemigas.



En esta ocasión vamos a entrevistar a Kostian, representante de Invasión Talaverana, grupo que se prepara para organizar en Talavera de la Reina el próximo 26 y 27 de septiembre, un nuevo torneo bajo la denominación de GT, siguiendo la estela del Torneo que ya se ha celebrado en otras ocasiones en la localidad y que siempre ha gozado del beneplácito de la comunidad de El Señor de los Anillos.



¿Cómo surgió la idea de hacer un GT de Esdla?

Esta idea surge de ver como se han creado grandes eventos para juegos como 40k o AOS y la cantidad de jugadores y buenos momentos que he podido observar en ellos. Ya habíamos organizado varios torneos con una buena afluencia de participantes y pensé, mi Señor de los Anillos no va a ser menos. Es un juego por el que tengo un gran cariño y vamos a intentar llevarlo al lugar que yo creo que merece.

Siendo un organizador de eventos veterano, ¿cómo se plantea hacer algo de estas magnitudes?

Hay que tener planificación y ayuda. Quiero agradecer a todos los que me han ayudado a montar esto, que son muchos. He trazado una hoja de ruta de la idea que tenemos para el evento y lo afrontamos con muchas ganas y una ilusión enorme. Cuento con toda la infraestructura creada para los GTs que ya se celebran aquí en Talavera y eso facilita muchísimo las cosas ya que recorro una senda por donde otros me abrieron camino. Todo este apoyo es lo que da al evento un sello de calidad, aunque sea el primero sí esperamos que sea el primero de muchos futuros.

¿Qué expectativas de crecimiento tenéis?

El cielo es el límite jajaja. Esperamos trabajar año a año para conseguir que pase de ser un torneo, que seguirá siendo el evento central, a ser lo que son los GTs que se organizan en Talavera. Conseguir tener un espacio donde podamos tener el torneo, stand de tiendas del señor de los anillos y todas aquellas que nos quieran acompañar, tener actividades paralelas y complementarias al torneo, incluso food truck!.

I GT EL SEÑOR DE LOS ANILLOS TALAVERA

28 y 29 SEPTIEMBRE

Equipos de 3 jugadores
Listas a 800 y 400 puntos
Inscripción: 25€ por jugador
Plazas limitadas: 32 equipos

Lugar: Invasión Talavera
C/Tamujar 1, Talavera de la Reina

INFO Y BASES: www.invasiontalavera.es

Tienes pensado que sea internacional en algún momento?

No es algo que nos planteemos así a primera idea, pero no descartamos nada y todo el mundo está invitado a venir a visitarnos y pasar ese finde con nosotros. No buscamos sustituir ningún otro torneo sino ser el fin de semana más festivo y querido por parte de todos los amantes de Esdla y del mundo de Tolkien en general. Ojalá tengamos esa repercusión y pudiéramos llegar a ser internacionales.

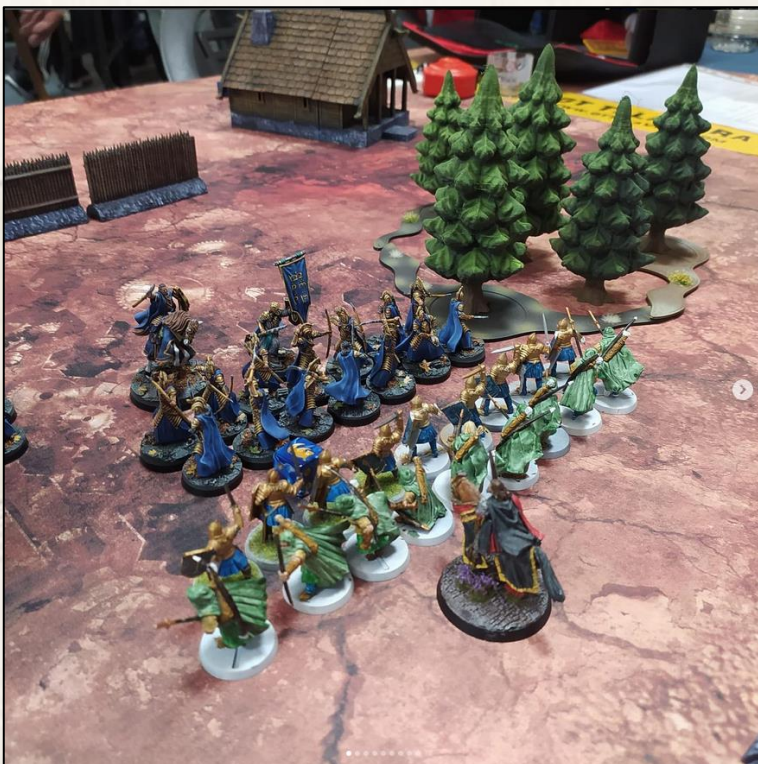
Como jugador veterano, ¿qué opinas de la futura nueva edición del juego?

La verdad que creo que es algo muy necesario, tengo muchas expectativas para el futuro del juego. Creo que la adición de miniaturas, ejércitos nuevos, reglas y todo lo que traiga la nueva edición será algo que impulse al señor de los anillos. Por mi parte la espero con muchas ganas e ilusión.



¿Cómo crees que afectará? ¿Seguirá cogiendo fuerza el sistema guerra civil o triunfará el sistema por bandos?

Creo que al entrar la nueva edición el juego quizá vire un poco hacia una variante donde se pueda competir más pero que estará más balanceada. Por mi parte creo que se va a primar más los ejércitos para que puedan combatir casi todos contra todos, pero me encantaría que sacaran un modo de combate de bandos más definidos. Quizás sería bueno, esto es una idea mía, que para incentivar esto de luz contra oscuridad que ciertos ejércitos o miniaturas tuvieran algún bonificador contra el bando contrario.



Sabemos que eres un experto en marcas alternativas, ¿qué opinas de la evolución de las figuras de GW?

GW hace cosas muy bien...cuando quiere. Las miniaturas nuevas de plástico, sobre todo los héroes, son una pasada. Es cierto que en ese aspecto nos han tenido mucho tiempo abandonados

y la aparición de ciertas marcas alternativas nos han suplido ese vacío.

Creo que es algo que si ellos le ponen ganas puede ser un auténtico éxito, solo tenemos que ver la calidad de miniaturas de AOS o 40K. Luego existe la controversia de los precios...es un tema para otro capítulo.

Para despedirnos, ¿qué recomendaciones darías a nuevos jugadores que quieran entrar a este maravilloso juego?

Mi recomendación es buscar el ejército con el que más te identifiques, buscar una comunidad de jugadores y empezar a disfrutar. Es un juego rápido donde puedes planificar estrategias y variar las listas y jugar de formas muy diferentes. Es un juego donde todo jugador puede encajar su planteamiento de juego.

Dentro de lo que son los juegos de miniaturas, este quizá sea uno de los más asequibles y aparte existen una ingente cantidad de marcas alternativas de las que hablábamos.

Algunos de los premios y regalos que tendrán los participantes en el evento.



Tras días de marcha, mientras avanzaban hacia el asentamiento humano, los centinelas que hacían labores de exploración en la vanguardia se detuvieron repentinamente. Jorkhøj, que había estado observando el camino, notó cómo uno de ellos regresaba al campamento a toda prisa, y se apresuró a acercarse al encuentro entre el centinela y el jefe, quería saber qué pasaba, pero si lo veían podría ponerse en peligro, así que introdujo la mano en el bolsillo y deslizó el dedo dentro del anillo, tras lo cual no tuvo impedimento para acercarse a escuchar.

- ¿Qué sucede? —preguntó con voz firme Kröloch al jadeante orco.
- Señor... hemos encontrado algo. No es un campamento, ni un grupo de viajeros... es una especie de cueva —dijo el orco con los ojos desorbitados—. Una cueva oculta en la montaña, y... parece que algo la habita. No estamos seguros de qué es, se escuchan ruidos y el olor es insoportable.

La palabra “cueva” atrajo la atención de Jorkhøj al instante. Durante años había escuchado historias sobre criaturas que vivían bajo las montañas. Tragos, arañas gigantes, murciélagos... monstruos que devoraban a cualquier insensato que se aventurara demasiado lejos de la superficie. Pero esas historias siempre le habían parecido exageradas, cuentos para asustar a los orcos jóvenes, y que habían despertado en su imaginación aventuras. Pero la expresión del centinela no mostraba duda alguna. Lo que fuera que habían encontrado, no era nada común.

Tras hablar con Böhor, Kröloch ordenó formar un pequeño grupo de orcos para investigar la entrada de la cueva, mientras que el resto se mantenía alerta en el campamento. Sin pensarlo dos veces Jorkhøj decidió unirse a la partida, pero para ello debía ofrecerse voluntario, y claro, antes de hacerlo debía volver a ser visible, para ello retrocedió un poco y tras quitárselo corrió hacia donde los demás, llegando a buen paso, pero con resuello. Sabía que el anillo que ahora llevaba consigo le daría una ventaja si las cosas se complicaban, y necesitaba estar en ese grupo de avanzadilla.

Cuando Böhor se acercó para formar el grupo Jorkhøj lo miró a los ojos, pensó que sería una buena idea para llamar su atención sin despertar sospechas, y funcionó, porque estaba entre los cuatro elegidos.

El camino hacia la cueva fue corto, pero lleno de tensiones. La tarde había caído ya por completo, y el crepúsculo teñía el cielo de un gris oscuro. El ambiente era denso y pesado, como si algo maligno estuviera observándolos desde las sombras, o al menos eso les parecía.

Cuando finalmente llegaron, la vieron: una grieta en la roca alta y quebradiza, lo suficientemente ancha para que pudieran entrar de uno en uno, y tan oscura que ni siquiera la luz tenue de la luna que empezaba a asomar la alcanzaba a iluminar. De la grieta emanaba un hedor a podredumbre y humedad que hizo que se taparan la nariz con gestos de asco.

- Es aquí —dijo el centinela que los había guiado—. No sabemos qué hay adentro, pero se escuchan ruidos, murmullos... y algo más.

Kröloch asintió con severidad, pero no dio la orden de entrar. El líder sabía cuándo era necesario investigar y cuándo dejar que la curiosidad matara a otros, era el momento de ser el líder y no exponerse sin necesidad.

- Que entren los exploradores —ordenó finalmente a Böhor, que señaló a Jorkhöj y los otros tres orcos.

Jorkhöj notaba su corazón latiendo con fuerza. Había estado en cientos de combates, pero la idea de adentrarse en la oscuridad desconocida siempre era inquietante. Apretó los dedos alrededor del anillo en su bolsillo, recordando el poder que poseía.



Fue el primero en entrar, y nada más hacerlo el pequeño y estrecho sendero hacía varias curvas, con lo que aprovechó para avanzar más rápidamente y colocarse el anillo en el dedo y, en un instante, sintió cómo el aire cambiaba. Nadie más podía verlo. No había brillado ni emitido un destello, pero era como si el mundo lo hubiera olvidado por completo.

La invisibilidad lo cubrió por completo. El orco que lo seguía pronto se dio cuenta de su ausencia y maldecía diciendo que se había quitado de en medio.

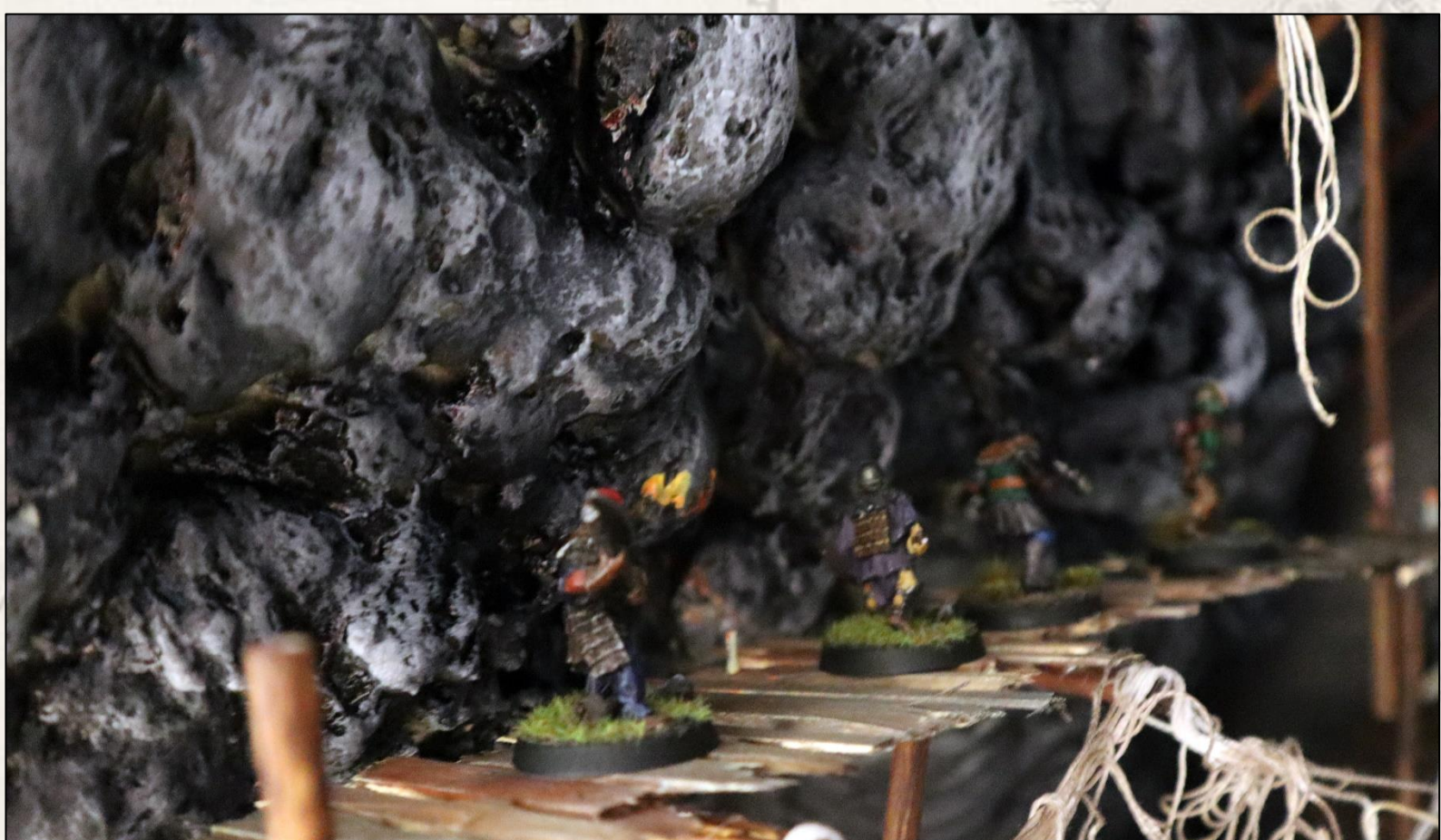
- Perfecto.- Pensó Johrkhöj, mejor que nadie piense que sigue ahí.

Tomando aire, siguió avanzando ahora a la retaguardia del grupo, si había algún ser maligno ahí más valía que encontrara antes a otro orco. La oscuridad lo envolvió por completo. A medida que avanzaba, el aire se volvía más denso, como si estuviera descendiendo hacia un lugar que no debería haber sido descubierto jamás.

Pasaron unos minutos antes de que notaran los primeros signos de vida que pudieran estar produciendo los ruidos que escuchaban a lo lejos. Al principio descubrieron a su alrededor, pequeñas criaturas que correteaban entre las rocas. Ratas gigantes que iban de un lado a otro. Comenzaron también a pisar lo que parecía barro humedecido, aunque por el olor que desprendía, más bien era guano de murciélagos, y cuando levantaron la vista, puesto que ya llevaban un buen rato bajo el manto de oscuridad, pudieron observar las inmensas alas de los murciélagos que colgaban del techo, y el eco de voces lejanas, demasiado lejanas para ser de orcos.

Jorkhöj se movió en silencio, asegurándose de no hacer ruido, observando a esas bestias desde su invisibilidad. A medida que avanzaba más adentro, las paredes de la cueva se hicieron más amplias, formando una especie de cámara subterránea que se iba abriendo y a lo lejos el resplandor se convertía en luz, pero aún estaba lejos.

Caminaron un rato más, a buen ritmo, animados por evitar el hedor, que parecía disiparse conforme avanzaban hacia la luz, además de dejar atrás a las ratas. Los murciélagos poblaban todo el techo, pero parecían estar durmiendo.



Finalmente llegaron a un recodo tras el cual descubrieron qué emitía tanta luz, de pronto, lo vieron: una ciudad, pero no una ciudad como las que conocían, pero sin duda era un asentamiento.

- La Ciudad Bajo la Montaña.- Dijo uno de los orcos, el que iba delante.- He escuchado mucho acerca de este sitio, pero siempre pensé que era mentira.

Jorkhøj había escuchado también rumores de un lugar así. Decían que los trasgos vivían en los rincones más oscuros del mundo, organizados en hordas, en ciudades escondidas que sólo algunos desafortunados llegaban a conocer... y a muy pocos se les permitía salir con vida.

La entrada de la cueva que cobijaba la ciudad era otra grieta oscura en el interior de la montaña, y al cruzarla, Jorkhøj se encontró en un mundo completamente diferente. La cueva se expandía hacia adentro como un vasto laberinto subterráneo lleno de antorchas que iluminaban pasadizos y puentes hechos de madera y cuerda, conectando las distintas secciones del lugar. Un caos de maderas, cuerdas y antorchas, con cientos de trasgos correteando, chillando y gruñendo entre sí, como hormigas en un hormiguero gigante.

El aire era denso y húmedo, y aunque el olor a podredumbre era menor, ahora era el de tierra mojada el que llenaba sus fosas nasales, sin duda mucho mejor.

A medida que avanzaba, notó cómo las antorchas, montadas en soportes de madera crudos, lanzaban llamas anaranjadas que danzaban y proyectaban sombras inquietantes en las paredes. Estas antorchas, aparentemente colocadas estratégicamente, estaban destinadas a mantener a raya a los murciélagos que revoloteaban en la oscuridad.

Cada vez que uno de estos murciélagos se acercaba demasiado a las llamas, emitía un chillido agudo y se desviaba rápidamente, en un intento de evitar la luz, y es que ahora los murciélagos sí estaban activos y bajaban desde el techo de la cueva lanzándose en grupos para capturar a algún trasgo, mientras estos los espantaban con las antorchas, o se refugiaban bajo los fuegos fijos en las pasarelas y paredes.

La cueva estaba viva con una actividad frenética. Murciélagos de alas enormes colgaban en racimos del techo rocoso, emitiendo sonidos chirriantes que se mezclaban con el eco de sus movimientos. Jorkhøj tuvo que moverse con cuidado para no tropezar con los numerosos excrementos y restos de presas que cubrían el suelo, o para no chocar con el resto de su compañía, lo cual sería sin duda embarazoso. Aún quedaban algunas ratas gigantes corriendo a lo largo de las paredes y el suelo con sus ojos reluciendo en la penumbra con una intensidad inquietante.

A medida que se adentraban más en la cueva, esta se abría en una gran cámara subterránea, seguían lejos de los trasgos, pero estaban determinados a fisgonear un poco más.

Las paredes estaban adornadas con inscripciones y símbolos antiguos, casi completamente ocultos por la sombra. Jorkhøj notó que los trasgos habían decorado el espacio con pieles de animales y huesos, creando un ambiente aún más siniestro.

Entonces decidió separarse del grupo, pensó que de ir todos juntos la cosa se iba a complicar, ahora había más luz, y sin duda el grupo iba a ser descubierto. Dejó unos metros entre sus tres "compañeros" y él y los siguió con cuidado.

Un nuevo peligro apareció al instante siguiente, en el centro de esta cámara, gruesas telarañas colgaban del techo en tupidas capas, tejiendo una red que parecía desafiar la gravedad. Las arañas gigantes, con cuerpos peludos y ojos brillantes, se movían lentamente entre las telas, sus patas largas y delgadas avanzaban con una precisión inquietante. De las telas colgaban bultos que sin duda eran seres que habían capturado, en algunos se veían asomar brazos de trasgos que servían de cena para las arañas. De vez en cuando, una araña más grande, con patas que se estiraban como garras, descendía de la red para investigar cualquier movimiento en busca de capturar algo más.



Jorkhøj avanzó con cuidado, su corazón latiendo con fuerza mientras descendía por el estrecho pasaje por el que ahora circulaban. La cueva, aunque enorme, estaba salpicada de obstáculos naturales y construcciones rudimentarias que hacían el avance complicado. Cada paso que daba debía ser medido para evitar los excrementos y los restos de presas, que crujían bajo su peso. La densa humedad y el olor a descomposición se iba haciendo más patente provocando que cada respiración fuera pesada y cargada.

Las telarañas colgaban por doquier, sus hilos finos y pegajosos atrapaban la luz de las antorchas, creando un brillo espectral en la penumbra. Jorkhøj tenía que ser extremadamente cuidadoso para no quedar atrapado en ellas. Las arañas gigantes, algunas del tamaño de un perro grande, se movían con un sigilo casi elegante, tejiendo nuevas secciones de sus telas mientras vigilan su territorio. Su presencia era inquietante, pero Jorkhøj logró evitar la mayoría de ellas, deslizando su cuerpo a lo largo de las paredes y cuidando sus movimientos.

Una de las arañas bajó súbitamente logrando capturar a uno de los orcos, que gritó, para sorpresa y desagrado de los otros, podía descubrir su presencia, pero el desdichado notaba el punzón de la araña atravesarle el abdomen, para acto seguido ser izado y envuelto a toda velocidad con tela de araña. Un para más de arañas bajaron al unísono a curiosear lo capturado.

Cada vez era mayor el ruido constante del murmullo de las voces trasgos y los ecos de sus movimientos se hacía más evidente a medida que descendía, gracias a lo cual ellos seguían pasando inadvertidos. Aunque no podía ver a los trasgos directamente, su presencia era palpable a través de los sonidos que hacían al moverse, gritarse y discutir entre ellos. De vez en cuando, Jorkhøj escuchaba el tintineo de metales o el arrastrar de objetos pesados, indicios de una actividad organizada y frenética en las profundidades.

Por fin llegaron a un área más amplia, una cámara secundaria que parecía ser un área de paso para los trasgos. Aquí, las antorchas eran más numerosas y estaban montadas en soportes rudimentarios, creando un débil resplandor que permitía vislumbrar algo más del entorno. La presencia tanto de arañas como de murciélagos era menor por la luz que había, que hizo posible que vieran claramente los muros adornados con huesos y trozos de piel estirada, dando al lugar una apariencia aún más macabra.

Jorkhøj se arrastró por los bordes de la cámara, manteniéndose en la sombra. Las ratas gigantes que correteaban por el suelo eran un constante problema ahora. Estas criaturas, de pelaje sucio y ojos brillantes, a veces se agrupaban en pequeñas bandas, y él tuvo que esperar pacientemente hasta que se dispersaran para continuar su camino, dejando ya que los otros dos orcos se adelantaran.

Mientras se adentraba más en la cueva, los sonidos de los trasgos se volvían diferentes. Pudo escuchar risas ásperas y el crujido de madera. La falta de visibilidad directa lo mantenía en constante alerta, cada sombra y cada eco podían ocultar a un enemigo potencial. Los trasgos se comunicaban en un lenguaje gutural y rápido, y aunque Jorkhøj no entendía todas las palabras, captaba la urgencia y la intensidad en sus voces.

Tras esa cueva secundaria llegó a un pasaje que parecía llevar a una zona aún más profunda de la cueva, pero antes debía atravesar un pasadizo bajo, oscuro y estrecho. Las voces se mezclaban en un murmullo constante, y Jorkhøj tuvo que detenerse antes de continuar. La oscuridad era casi total en este punto, y la luz de las antorchas se hacía más tenue.

Con una mezcla de cautela y determinación, Jorkhøj decidió avanzar por el pasaje. La aventura en el mundo subterráneo estaba apenas comenzando, y él estaba dispuesto a explorar cada rincón, descubriendo los secretos que la Ciudad Bajo la Montaña tenía para ofrecer mientras mantenía su presencia oculta y su vida a salvo.

Al salir se acurrucó en el saliente rocoso, con el corazón latiendo con fuerza mientras observaba el vasto abismo que se extendía ante él. La cueva, inmensa y laberíntica, estaba iluminada por el parpadeo de más antorchas. La visión de la cueva se desplegaba como un oscuro tapiz de actividad y caos, con las pasarelas de madera crujientes conectando diferentes secciones del lugar.

Desde su posición elevada, Jorkhøj pudo apreciar cómo las pasarelas se entrelazaban a diferentes alturas, sostenidas por cuerdas gruesas que parecían estar a punto de ceder bajo el peso de los trasgos que se movían por ellas. Estos trasgos, en su mayoría de tamaño pequeño y de piel de un tono claro, se movían con una agilidad sorprendente. Algunos llevaban sacos llenos de lo que parecía ser provisiones, mientras que otros arrastraban cadenas y cajas pesadas, chocando entre sí en un bullicioso ajeteo, de vez en cuando vio como alguno caía al vacío desde una pasarela de madera o un puente colgante superior. No se veía el techo, por lo que pensó que la cueva era realmente muy grande.

A medida que avanzaba su mirada, el foco de su atención se dirigió hacia el centro de la cueva. Allí, en lo más profundo, emergía una enorme piedra que se alzaba como un coloso oscuro, de forma puntiaguda parecía señalar hacia arriba. La piedra servía como soporte para un trono impresionante, tallado en madera, de forma que parecía un marco de puerta. Era un trono imponente y siniestro, decorado con cráneos de diversas criaturas y adornado con restos de antiguas victorias. La piedra del trono estaba rodeada por un escenario, donde se podían ver varios trastos de aspecto más grande y adornado.



El trono parecía ser el centro de toda la actividad en la cueva. Jorkhøj podía ver cómo los trastos más grandes y ornamentados, claramente de mayor rango, se movían alrededor de la piedra, llevando mensajes y realizando tareas bajo la vigilancia de la figura sentada en el trono. La sombra proyectada por el trono y el constante parpadeo de las antorchas creaban un ambiente de tensión y misterio, no podía ver al ser al que se dirigían todos, y del que temían, a tenor por la distancia que le guardaban y el hecho de bajar la cabeza cuando miraban hacia él. Estaba lejos, pero lo veía claramente.

Finalmente, Jorkhøj distinguió a la figura que ocupaba el trono. A pesar de la distancia y de la penumbra, la figura era inconfundible. Era un trasto descomunal, de un tamaño mucho mayor que el de los otros, con una postura dominante que reflejaba autoridad, era tremendamente obeso, con carne colgando por todas partes, pero bastante más

ágil de lo que se pudiera esperar, lo comprobó cuando se levantó, avanzó hacia uno de los que había llegado, y cogiéndolo lo lanzó hacia el vacío. Llevaba una corona hecha de metal negro, una pieza de ornamentación que claramente indicaba su estatus como el Rey de los Trastos.

Los trastos que rodeaban al Rey de los Trastos se movieron con respeto y temor tras ver caer por el precipicio al desdichado trasto. La figura del Rey era majestuosa en su brutalidad, y su presencia imponía un silencio reverencial en la sala. Jorkhøj sintió un escalofrío recorriendo su espalda; era evidente que cualquier intento de desafiar a este rey resultaría en una condena segura.

Consciente de la peligrosidad de la situación, Jorkhøj sabía que debía mantener su invisibilidad y cautela en todo momento. La visión del trono y del Rey de los Tragos le daba una nueva perspectiva sobre la importancia de su misión. No solo se encontraba en el territorio de una raza temida, sino que también estaba frente al corazón del poder trago, un lugar de gran significancia y peligro. Se alejó lentamente del borde del saliente, asegurándose de no hacer ruido ni llamar la atención.



Su mente trabajaba a toda velocidad, tratando de asimilar la información que había obtenido y pensando en la mejor forma de proceder. Había visto lo suficiente para saber que debía actuar con extrema precaución si quería explorar más a fondo sin poner en riesgo su vida. El Rey de los Tragos y su corte estaban en el centro de un complejo de actividad subterránea que prometía revelar secretos importantes y peligros inminentes.


De nuevo hemos tenido cuatro concursos, ya que al ser mes par, era hora de entregar los trabajos correspondientes a El Desafío Escenografía, en esta ocasión dos grandes proyectos han llegado a ver la luz. En El Desafío nuevo repunte con la vuelta de dos antiguos participantes, Chedunita y Swaggy_M, que volvieron con grandes compañías. Hasta seis usuarios realizaron personalización en sus compañías, mientras que nuestro fiel JOHN_RAMBO y karavatis fueron los participantes de un MasterMini dedicado a Caballeros de la Oscuridad.

AGOSTO 2024

10 PARTICIPANTES

 <p>AKOMACHI GUARDIAS DE PALACIO AGOSTO</p>	 <p>ALEX MR MONTARACES AGOSTO</p>	 <p>CHEDUNITA ISILDUR AGOSTO</p>	 <p>CRUELLO DVILLE GUARDIAS DE CÁMARA AGOSTO</p>
 <p>FEÑOR TROLL CON TAMBORES AGOSTO</p>	 <p>KARAVATIS KHANDIANOS A CABALLO AGOSTO</p>	 <p>PABLOELBRAVO ORCOS DE MORIA AGOSTO</p>	 <p>SANTY_ELTHARION NÁZGUL EN BESTIA ALADA AGOSTO</p>
 <p>SWAGGY_M SHARKU EN WARGO AGOSTO</p>	 <p>ZIRUKEY GUERREROS MINAS TIRITH AGOSTO</p>		

Comenzamos nuestro resumen con El Desafío, y en esta ocasión en vez de presentar a los participantes en orden alfabético lo vamos a hacer en orden cronológico, siendo el primero en subir fotos de su compañía acabada el debutante en esta edición de 2024 **Chedunita**.

EL DESAFÍO GUERRA-ANILLO	
AGOSTO 2024	
CHEDUNITA	
ISILDUR Y HOMBRES DE NÚMENOR	
NÚMENOR	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 192.03	
PINTURA 69.53 PEANA 10.00 COMPAÑIA 5.00 BONUS 7.50	

Y más que una compañía nos ha pintado para deleite de todos, un auténtico ejército de Númenor, dándose el gustazo de incluir a Isildur como líder del mismo.

En Isildur se ha explayado, además de pintarlo en tonos rojos para las telas y dorados combinado con el metalizado plateado para las armaduras. Un gran trabajo en la cara del héroe deja una miniatura de mucha categoría para comandar el grupo de guerra.

A su lado un total de 22 hombres de Númenor, con un Capitán y un portaestandarte además de espaderos y lanceros.

Ha elegido un esquema ligeramente diferente al de Games Workshop, y que podemos decir que es todo un acierto, al incluir ribetes y bordes en azul a los ropajes de los hombres, todos en negro y perfectamente trabajados en sus transiciones desde las zonas más oscuras a las de luz máxima.

Para las peanas ha optado por algo sencillo, pero que queda muy bien en esta compañía, un terreno de tierra fina marrón claro, con luces para destacar algo las piedrecillas, y un poco de césped artificial en verde amarillento, logrando resaltar a los guerreros de Númenor.

Un grandísimo trabajo para volver a El Desafío, esperamos que haya quedado tan satisfecho como nosotros.


La segunda compañía también ha excedido del número de unidades exigidas, y es que **karavatis** ha pintado seis Variags del Khand a caballo para este mes de Agosto.

Ha seguido el esquema de color que ya ha usado anteriormente con esta facción de los Hombres Caídos.

Telas rojas y negras con adornos metálicos en dorado y las banderolas a juego, con el fondo en rojo y el sol amarillo en el centro.

Para los caballos diferentes tonos de marrón y alguno más oscuro casi negro, siempre buscando tonos oscuros, trabajando muy bien los correajes y los adornos de borlones en rojo.

En las peanas ha seguido con un césped electrostático muy alto, de 8mm y en tono azul fuerte para que parezca, como en anteriores entregas de su ejército del Khand, la estepa de esta zona de la Tierra Media. Sin duda le ha penalizado este tipo de peana, pero no es cuestión de cambiarla ahora que el ejército está empezado.

EL DESAFÍO GUERRA-ANILLO	
AGOSTO 2024	
KARAVATIS	
KHANDIANOS A CABALLO	
KHAND	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 195.23	
PINTURA 68.11 PEANA 12.12 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00	

La tercera de las compañías también llegó pronto, para el día 19 **Cruello Dville** subíalas fotos de sus Equipos de Guardia de la Cámara, un trabajo que no suele verse mucho, y que ha sido un soplo de aire fresco para El Desafío.

Cuatro equipos completos en los que destacan sobre todo los grandes escudos enanos que hacen las veces de defensa y de tapón en las galerías bajo tierra.




Pintados en verde militar con los bordes perfectamente rematados en plateado, tienen un impecable acabado final.

Para las telas de los enanos utiliza el mismo tono de verde, consiguiendo una combinación muy interesante con el plateado del mithril y el dorado den los cascos y ribetes de hombres de la armadura.




Estas miniaturas tan pequeñas no son fáciles de terminar con una calidad como ha conseguido Cruello Dville, que se reivindica con esgta compañía llegada desde las profundidades de las montañas.

En las bases, como no puede ser de otra forma para este tipo de tropa opta por un terreno con arena semi fina y algunos trozos de piedra de mayor calibre, asemejándose por completo a lo que puede ser un túnel excavado en la madre piedra.

Un gran trabajo el del compañero Cruello Dville en este mes de Agosto.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO	
AGOSTO 2024	
	CRUELLO DVILLE
	EQUIPOS DE GUARDIA DE LA CÁMARA
	ENANOS
	
PUNTUACIÓN TOTAL 177.55	
PINTURA 53.43 PEANA 9.12 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00	

Otro que no ha querido apurar el mes ha sido **Zirukey**, que unos días más tarde nos mostraba su deliciosa compañía de Hombres de Minas Tirith.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO	
AGOSTO 2024	
	ZIRUKEY
	GUERREROS DE MINAS TIRITH
	GONDOR
	
PUNTUACIÓN TOTAL 199.74	
PINTURA 73.11 PEANA 11.63 COMPAÑIA 05.00 BONUS 10.00	

Un grupo ecléctico, formado por un caballero, cinco miembros de la dotación del Lanzavirotos de Gondor, y una figura más.

Para el pintado ha buscado la novedad, usando un esquema de color donde priman los verdes en los faldones y la capa del líder ap ie.

Tonos crema para el interior de la capa y sus faldones, dejando claro que puede ser el guía de la compañía.

Sin embargo toda o casi toda la atención del trabajo se la va a llevar el caballero, y en especial la figura del caballo, con una pose espectacular, que sin duda es todo un acierto, más aún con un pintado como el que ha realizado Zirukey, que nos vuelve a mostrar su maestría con los pinceles.

Para las peanas un poco de color simulanod un empedrado con tonos pastel y grieses combinados con tufts.

Hacia muchísimo tiempo que no sabíamos nada de **Swaggy_M**, y en Agosto ha vuelto a participar en El Desafío con una compañía de Orcos de Mordor liderada por la doble figura de Sharku, en sus versiones a pie y montado en un wargo.

EL DESAFÍO GUERRA-ANILLO	
AGOSTO 2024	
	SWAGGY_M
	SHARKU Y ORCOS DE MORDOR
	MORDOR
PUNTUACIÓN TOTAL 173.32	
PINTURA 51.57 PEANA 9.25 COMPAÑIA 5.00 BONUS 7.50	

Buen trabajo en los orcos, en los que no escatima en colores, dotándolos así de variedad, dentro de un esquema oscuro, como parece que le pega a este tipo de tropa.

En Sharku consigue un trabajo de más calidad, aunque las fotos con el brillo del flash lo desluzcan un poco.

Tonos marrones por todos lados, sin estridencias y bien trabajados, al igual que en el pelaje del wargo, donde las capas de luz máxima se adivinan perfectamente colocadas.

Para las peanas, con el canto en marrón, se decide por representar un terreno de pocos obstáculos, mediante una capa base de arena fina pintada en tono marrón, con varios pinceles secos para dar luces, y sobre ella algunas piedrecillas para simular rocas y algo de esponja en tonos verdes.

Un trabajo notable para estrenarse en este Desafío de

2024. Esperamos más trabajos en meses venideros.

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 que también ha recurrido a miniaturas llegadas desde Mordor ha sido **Feän0r**, que ha pintado al Troll de los Tambores de Guerra junto a un grupo de Orcos que suelen aparecer sobre la Gran Bestia de Gorgoroth.

Un pintado limpio, en el que los colores son vivos y las transiciones están ejecutadas a la perfección, basta con ver los correajes de los orcos o la piel del Troll para darse cuenta que hay mucha calidad en las trazadas.

En el Troll destaca precisamente eso, la piel del gigante, así como la de los tambores o las mazas para aporrearlo. Se ve un cuidado trabajo con el pincel a la hora de establecer líneas de desgastado, algo muy complicado de conseguir y que sin embargo Feän0r logra parece que con facilidad.

Peanas que no han calado entre los jueces, pero que tienen un nivel muy bueno. Son muy sencillas, un terreno erosionado, sin estridencias ni en la ejecución ni en el pintado, a base de grises y blancos, para servir de soporte a lo verdaderamente importante, las figuras que hay encima.

EL DESAFÍO GUERRA-ANILLO	
AGOSTO 2024	
	FEÄN0R
	TROLL CON TAMBOR Y ORCOS DE MORDOR
	MORDOR
PUNTUACIÓN TOTAL 180.72	
PINTURA 65.76 PEANA 8.46 COMPAÑIA 0.00 BONUS 7.50	

Cada vez tenemos más claro que **PabloElBravo** es un auténtico crack en esto de hacer escenografía, pero es que últimamente nos está maravillando también con sus trabajos para El Desafío.




Este mes nos trae otra remesa más de Orcos de Moria, los pequeñajos verdosos que no tienen por donde cogerse y que sin embargo dota de vida con sus pinceles.

Ya van varios meses pintando a las huestes de Moria, con lo que debe de tener ya un ejército digno de ser visto y que sobre una mesa de juego debe de hacer las delicias de todos.




Ocho orcos más para seguir aumentando esas huestes que pululan bajo la montaña.

Mismo esquema cromático, no es hora de ponerse a diversificar una tropa que necesita de muchas unidades, pues ahí estará su poder, y que vuelve a rematar con unas peanas especiales, llenas de baldosas de piedra que pinta con gran exquisitez con varios tonos de gris.

Ya estamos deseando ver qué compañía nos trae el mes que viene, si más orcos de fábula u otra tropa para el Reino de Moria.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO AGOSTO 2024	
	PABLOELBRAVO
	ORCOS DE MORIA
	MORIA
	
PUNTUACIÓN TOTAL 198.93	
PINTURA 72.18 PEANA 11.75 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00	

La elección de las miniaturas puede parecer algo residual, pero si tenemos en cuenta este detalle nuestro trabajo puede ganar mucho, y así lo ha entendido el compañero **Alex Mr** en este mes de Agosto.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO AGOSTO 2024	
	ALEX MR
	MONTARACES
	GONDOR
	
PUNTUACIÓN TOTAL 189.14	
PINTURA 63.14 PEANA 11.00 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00	

Se ha decantado por unos Montaraces de Gondor, sí, esos acompañantes del Faramir Montaraz que defienden Osgiliath a capa y espada.

Pero ha optado por modelos diferentes a los de Games Workshop, incluso ha decidido, diríamos que con todo el acierto del mundo, incluir un Caballero Montaraz.

Bueno, luego de saber elegir adecuadamente hay que saber pintar, y tenemos muy claro que Alex Mr sabe un rato de esto.

A pesar de usar un esquema clásico para esta tropa, con capuchas y capas en verde primavera, y el resto de las figuras en varios tonos de marrón, logra un acabado perfecto a base de trabajo.

El caballo está espectacular, así como cualquier otro detalle, desde los cinturones hasta las caras, no hay que perderse ningún detalle porque el conjunto es simplemente magnífico, pero viendo cada figura por separado lo es aún más.

Además, en las peanas ha abusado acertadamente de espuma verde sobre un terreno pintado en marrón, consiguiendo una combinación que se acomoda a la perfección con las figuras.

Hacía muchísimo tiempo que no teníamos una compañía clásica por parte de **Santy_Eltharion**, que siempre nos sorprende con alguna raza o facción escondida en las páginas de El Señor de los Anillos o El Silmarillion.



Sin embargo, en Agosto se ha animado con un par de Názguls montados en Bestia alada, la forma más espectacular de representar a los Espectros del Anillo.

Dos figuras preciosas a las que saca todo su partido con un pintado diferente, olvidándose del negro y gris general para añadir color a sus alas.

Una con violetas, que hace combinar con el plateado del casco de la bestia y los correajes de conducción de la misma, pintados en marrón.

En la otra opta por un azul casi turquesa, aunque oscuro, logrando un efecto muy interesante en el conjunto de su compañía.

Hay que volver a pedirle más fotografías de su trabajo, nos quedamos con las ganas de ver más detalles, sobre todo en unas peanas diferentes que nos gustaría ver mejor.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO	
AGOSTO 2024	
SANTY ELTHARION	
	NÁZGULS EN BESTIAS ALADAS
MORDOR	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 175.00	
PINTURA 55.25 PEANA 9.75 COMPAÑIA 5.00 BONUS 5.00	

Y para acabar el trabajo de uno de los grandes favoritos hasta el momento, la compañía de **Akomachi**, que ha pintado un grupo de Elfos de la Guardia de Palacio del Rey Thranduil.




Los más hábiles guerreros de entre los Elfos del Bosque Negro que ingresan para defender a su Rey.

Su esquema cromático llama mucho la atención, con mucho rojo en las capas, a juego con los grandes escudos, unos escudos que están hechos para el lucimiento de un buen pintor, como el que es nuestro compañero.

Lo combina con el dorado general en la armadura de los Elfos, destacando esos llamativos cascos, además de los refuerzos en los escudos.

Por último, para dar un toque diferenciador, en la cota defensiva bajo la coraza usa tonos plateados.

Para las peanas sorprende dejándonos unas bases muy sobrias, en las que domina el tono crema de la arena fina que cubre toda la superficie a modo de capa base, y que sin embargo es el acabado final de las mismas. Una apuesta arriesgada por la simplicidad, pero que parece haber gustado a todos a tenor de la puntuación obtenida.

EL DESAFÍO GUERRA ANILLO	
AGOSTO 2024	
	AKOMACHI
	GUARDIA DE PALACIO
ELFOS DE MIRKWOOD	
	
PUNTUACIÓN TOTAL 195.23	
PINTURA 68.11 PEANA 12.12 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00	

Otro gran trabajo para seguir sumando puntos y consolidar así su candidatura al primer puesto en la Clasificación General de El Desafío ahora que llegamos al último cuatrimestre del año.

Este mes el ganador ha sido Zirukey con su compañía llegada de Minas Tirith, aunque con menos de un punto sobre PabloElBravo y de cinco sobre Akomachi. Con esto aumenta un poco más su ventaja en la Clasificación General.

EL DESAFÍO

AGOSTO 2024

	ZIRUKEY	199.74
---	----------------	--------



	PABLOELBRAVO	198.83
	AKOMACHI	195.23
	CHEDUNITA	192.03
	ALEX MR	189.14
	KARAVATIS	184.49
	FEANOR	180.72
	CRUELIO DVILLE	177.55
	SANTY_ELTHARION	175.00
	SWAGGY_M	173.32

EL DESAFÍO

CLASIFICACIÓN GENERAL

	ZIRUKEY	1562.29
	AKOMACHI	1551.74
	KARAVATIS	1524.49
	CRUELIO DVILLE	1453.94
	SANTY_ELTHARION	1402.13
	PABLOELBRAVO	1199.59
	ALEX MR	971.32
	NARSIL	911.42
	FEANOR	747.57
	JAVI PORTILLO	375.11
	PEPEPARPAL	366.19
	DEYFRUS	354.89
	SUSOHIR	196.21
	CHEDUNITA	192.03
	ENRIQUE SH	173.90
	SWAGGY_M	173.32

Seguimos con El Desafío Personalizado, donde hemos tenido seis participantes, que nos han vuelto a dejar

propuestas la mar de interesantes de cara a tener un ejército diferente a todos, bien usando unas miniaturas de marcas alternativas, bien trabajando sobre miniaturas para convertir las adecuadamente, cambiando armas, caras, piernas, posturas o esculpiendo con masilla verde partes de las mismas.

Todas las propuestas tienen cabida en El Desafío Personalizado, que un mes más sirve de inspiración para todos aquellos que quieran intentarlo.

AGOSTO 2024

6 PARTICIPANTES

 <p>ALEX MR MONTARACES AGOSTO</p>	 <p>CHEDUNITA HOMBRES DE NÚMENOR AGOSTO</p>	 <p>KARAVATIS KHANDIANOS A CABALLO AGOSTO</p>
 <p>PABLOELBRAVO ORCOS DE MORIA AGOSTO</p>	 <p>SANTY_ELTHARION NAZGUL EN BESTIA ALADA AGOSTO</p>	 <p>ZIRUKEY GUERREROS MINAS TIRITH AGOSTO</p>

Seis trabajos de seis ejércitos distintos, parecería que se han puesto de acuerdo nuestros participantes, pero no, sus propuestas han ido desde Moria a Minas Tirith pasando por Númenor, el Khand o Gondor.

Además de eso, unos han optado simplemente por buscar minis diferentes y pintarlas, mientras otros se han dedicado a usar cúter, masilla, clips, pegamento, etc para darle una nueva vida a miniaturas ya existentes. Como veréis todo vale y es fácil participar en este concurso.

En su vuelta a los Concursos de La Guerra del Anillo el compañero **Chedunita** presenta un trabajo de personalización basado en una sola figura de partida, un Hombre de Númenor, del que va a lograr una gran cantidad de figuras diferentes mediante simples modificaciones, como el añadido de lanzas a varios de ellos. Cambia también la pose de los espaderos, y a uno le coloca un estandarte para hacerlo destacar.

GUERRA ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
AGOSTO 2024	
	CHEDUNITA
	HOMBRES DE NÚMENOR
	NÚMENOR
	
PUNTUACIÓN TOTAL	180.21
CONVERSIONES 32.50 ACABADO 38.21 MARCAS 2.00	
TRASFONDO 0.00 BONUS FOTOS 7.50	

Para completar su ejército hay que establecer rangos, y crea un Capitán de Númenor de nuevo a partir de la pose genérica, y cambiándole el escudo por uno de Minas Tirith, aunque con un pintado en el que resalta el Arbol Dorado sobre el fondo negro, un trabajo sencillo y que le da un resultado de lo más interesante. Muy buena idea para todo aquel que quiera un capitán de forma barata.

También añade a su compañía una figura de otra marca, concretamente busca y pinta un Isildur de Davale Miniatures, que queda de fábula con su pose dinámica a punto de cargar.

En resumen, una compañía de 23 miniaturas que parte de dos modelos diferentes solamente, logrando mediante simples modificaciones en las poses, armas y brazos una variedad que podría parecer imposible antes de ponerse, y que acompaña con un par de figuras que destacan de

entre el resto. Un acierto por todo lo alto.

Vuelta a las Tierras del Khand para **karavatis**, que nos trae otra compañía de Khandianos a caballo, en la que vuelve a tirar de miniaturas alternativas y las combina con conversiones en las figuras.

Para empezar, toma miniaturas de Ebob Miniatures, de metal de la serie de Caballeros Húngaros, que va a mezclar con unos diseños de Caballería Bereber creados por Conquerer Designs y que han sido impresos por Liberto Studio con una gran calidad final.

No contento con la variedad quiere diferencias entre los originales, por lo que se pone manos a la obra.

Mezcla los caballeros y caballos, para evita coincidencias de marca entre jinete y corcel, y luego añade banderolas del Khand clonadas en metal, además de las referencias de soles en los carcajs de los jinetes arqueros, hechas con masilla verde.

A uno de los jinetes le cambia la cabeza por otra que encuentra en su caja de sobrantes para hacerlo más destacable, con un gran sombrero alto.

Por último, cambia las lanzas de caballería de los lanceros por unas más gruesas y largas de su caja de sobrantes, para hacerlos destacar un poco más.

GUERRA ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
AGOSTO 2024	
	KARAVATIS
	KHANDIANOS A CABALLO
	KHAND
	
PUNTUACIÓN TOTAL	203.96
CONVERSIONES 38.75 ACABADO 35.46 MARCAS 16.00	
TRASFONDO 3.75 BONUS FOTOS 10.00	

Además de todo eso, como viene siendo habitual, nos presenta un pequeño trasfondo para su trabajo de personalización, del que reproducimos a continuación el comienzo del mismo, bajo el título de “Variags Salvajes de Khaikavtuul”

“Después de dos semanas de mandar a un grupo de seis Variags comandados por Ruditeg no ha habido noticias de ellos. No está claro que hayan llevado el urgente mensaje al mismísimo Sauron, pues debían de avisar mediante un cuervo al propio Vlates III, jefe del ejército del Sol Amarillo, que desde Sturlutsa Khand espera para iniciar la marcha de sus huestes, si Sauron los acepta como una de sus fuerzas para su basto ejército.

Tras pensarlo Vlates III decide confiar una nueva misión a otros seis Variags, esta vez confiaría en los jinetes de Khaikavtuul, al noreste del Reino del Khand, unos jinetes bravos e intrépidos que llevan un tiempo pidiéndole una oportunidad de mostrar su valía.

A diferencia de otros Variags, estos suelen vestir al estilo de los antiguos, con túnicas y turbantes, casi siempre negros o rojos, sin muchos ornamentos, solo telas. Algunos cuando llegan a otras ciudades o zonas del reino adoptan las vestimentas del lugar, es bastante común que no sean bien recibidos fuera de su región, ya que se dice que son tan fieros que los demás recelan de su fuerza y comportamiento. Si bien, para Vlates III eso es lo de menos, necesita que alguien lleve el maldito mensaje a Sauron, y si tienen que ser los Variags de Khaikavtuul, que sean ellos.

Llama a su presencia a Khorvösh, considerado uno de los mejores jinetes de la región de Khaikavtuul, o al menos eso le han informado sus asesores. También le han dicho que a veces no se entienden bien, por lo que uno de los asesores se quedará a modo de traductor. En Khaikavtuul se habla un dialecto bastante extraño de la lengua negra, y es complicado entenderlos.”

Saber buscar y saber elegir es algo que puede parecer una casualidad, pero no es así, siempre que buscas con detenimiento y con una idea clara puedes lograr, con lo más simple que hay, que es la figura a pintar, un gran resultado antes incluso de comenzar el duro trabajo de pintura.

Y si no que se lo digan al bueno de **Zirukekey**, que para su propuesta de personalización buscó una figura especial que destacase de entre el resto de propuestas, y lo consigue con un Caballero de Minas Tirith con un caballo muy especial.

Nos trae figuras de la dotación del Lanzaviratos de Medbury Miniatures, y un Caballero de La Ciudad Blanca, de Davale Miniatures, todos impresos en 3D.

El resultado del conjunto es simplemente espectacular, ya que a las poses novedosas de las figuras une su habitual maestría con los pinceles, logrando que el conjunto quede perfectamente homogeneizado, y añade esa variedad a la tropa que Games Workshop dejó de brindarnos hace muchos lustros.

Muy recomendado pasar por el hilo de El Desafío para echar un vistazo a ese caballo.

GUERRA ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
AGOSTO 2024	
	ZIRUKEY
	HOMBRES DE MINAS TIRITH
	GONDOR
	
PUNTUACIÓN TOTAL 151.69	
CONVERSIONES 0.00 ACABADO 39.69 MARCAS 2.00	
TRASFONDO 0.00 BONUS FOTOS 10.00	

Para **PabloElBravo** el concurso de personalización comenzó el mes pasado, con su primera aparición, y en Agosto vuelve con otra muestra de sus dotes por la conversión de miniaturas.

Vuelve a repetir con unos Orcos de Moria, esos pequeñajos son complicados de modificar en gran parte por su tamaño y también porque habiendo una buena cantidad de variantes, ¿a quién le puede interesar tener más modelos diferentes?

Pues parece que a PabloElBravo sí que le interesa, y con un poco de pericia y buenas manos ha logrado conversionar unos cuantos, cambiando sus armas y modificando algunas poses.

Para ello unas barritas metálicas a modo de lanzas, y luego unos cortes además de un poco de masilla para disimular las uniones nuevas.

Al final, con un pintado excepcional logra un acabado de muchos kilates, para volver a estar entre los mejores trabajos del mes, como ya hiciera en Julio.

Otra compañía que merece muchísimo la pena ver con tranquilidad, por lo que os invitamos a pasar por el hilo de El Desafío para que veáis no solo el resultado, sino también el proceso de conversionado, puesto que nos ha dejado alguna que otra imagen del mismo en la web.

GUERRA ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
AGOSTO 2024	
	PABLOELBRAVO
	ORCOS DE MORIA
	MORIA
	
PUNTUACIÓN TOTAL	184.14
CONVERSIONES	35.42
ACABADO	38.72
MARCAS	0.00
TRASFONDO	0.00
BONUS FOTOS	10.00




La opción elegida para el concurso de personalización por **Alex Mr** pasa simplemente por buscar unas miniaturas

que le gusten y hacerles un pintado acorde con lo que quiere representar.

En su caso ha optado por unas figuras de Davale Miniatures para los de infantería y de The Printing Goes Ever On para el Caballero y su homólogo a pie, a las que con el adecuado trabajo de pintura deja como si fuesen de la gama original de GW, aunque eso sí, a nuestro parecer, muchísimo más vistosas y bonitas.

Elige un Caballero Montaraz sobre un corcel que acaba pintando en tonos marrones, mientras el resto de la compañía lo componen unos Montaraces a pie. Varios de ellos están blandiendo sus lanzas, mientras otros son arqueros.

Llama poderosamente la atención uno de estos últimos, que está a cuatro patas como siguiendo un rastro, con una capa de piel marronácea sobre la capucha y capa verde de los montaraces, es una delicia esa figura. También tenemos uno que avanza antorcha en mano y al Caballero Montaraz en su versión a pie, con un aire bastante parecido al Aragorn en su forma de Trancos.

GUERRA ANILLO	
EL DESAFÍO PERSONALIZADO	
AGOSTO 2024	
	ALEX MR
	MONTARACES
	GONDOR
	
PUNTUACIÓN TOTAL	162.64
CONVERSIONES	0.00
ACABADO	36.64
MARCAS	16.00
TRASFONDO	00.00
BONUS FOTOS	10.00


De nuevo **karavatis** ha sabido sacar puntos de todos los apartados, sumando por miniaturas alternativas,

por conversión de figuras, por subir fotos a la página web, y por un trasfondo. Eso lo ha llevado una vez más al primer puesto, por delante del gran trabajo de PabloElBravo con sus Orcos de Moria.

En la Clasificación General **karavatis** sigue abriendo hueco con respecto al segundo clasificado, un Zirukey que aún está en la pelea.

EL DESAFÍO PERSONALIZADO


AGOSTO 2024

	KARAVATIS	203.96
---	-----------	--------


GUEBRA ANILLO

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

AGOSTO 2024




KARAVATIS








KHANDIANOS A CABALLO

KHAND















PUNTUACIÓN TOTAL	203.96
CONVERSIONES 38.75 ACABADO 35.46 MARCAS 16.00	
TRASFONDO 3.75 BONUS FOTOS 10.00	

	PABLOELBRAVO	184.14
	CHEDUNITA	180.21
	ALEX MR	162.64
	ZIRUKEY	151.69
	SANTY_ELTHARION	142.26

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

CLASIFICACIÓN GENERAL

	KARAVATIS	1591.90
	ZIRUKEY	1377.65
	SANTY_ELTHARION	1210.67
	ALEX MR	518.02
	CRUELLO DVILLE	375.40
	PABLOELBRAVO	372.05
	DEYFRUS	345.00
	JAVI PORTILLO	344.78
	NARSIL	340.76
	AKOMACHI	180.42
	CHEDUNITA	180.21
	FEÑOR	153.00
	ENRIQUE SH	136.20

Este mes ha bajado la participación en El Desafío Escenografía, que mantiene su actividad de la mano de dos usuarios que impertérritos siguen dejándonos pequeñas maravillas mes tras mes, o mejor dicho, cada dos meses, pero siempre fieles. Se trata de Cruello Dville y de PabloElBravo.

La edición de este año está teniendo una participación bastante exigua, apenas estos dos valientes son los que mantienen vivo el concurso, y es una verdadera pena después de lo que pudimos ver otros años, con grandísimos trabajos cada dos meses.

Es cierto que no todo el mundo tiene tiempo, un lugar para almacenar, las herramientas, o simplemente las ganas de construir las maravillas que nos enseñan ellos, pero tampoco hace falta ser tan ambicioso.

Unos simples marcadores para escenarios determinados sirven como elementos escenográficos con los que participar en el concurso.




A la espera de que en los dos episodios que aún nos restan en este 2024 mejore la participación, os vamos a enseñar en qué han estado trabajando los dos participantes del bimés de Julio-Agosto, a ver si conseguimos picar el gusanillo a algún usuario con ganas de dejar huella en La Guerra del Anillo.

Recordamos que la participación puede ser tan simple como pintar un elemento escenográfico existente o casteado mediante impresión 3D, no hace falta que sea construido por uno mismo, así pues, las facilidades son máximas de cara a participar en El Desafío Escenografía.

Ahora que tan de moda están las peanas escénicas para los torneos es el momento de presentarse con una de ellas, te puedes llevar una sorpresa a poco que le echas ganas y un poco de tiempo a tu proyecto.

Ánimo y si tienes dudas al respecto solo tienes que pasar por el hilo de El Desafío Escenografía y platearlas, recibirás una contestación rápida y muchos ánimos para que te embarques en la tarea, todos estamos esperando nuevos participantes.

Podríamos decir que **PabloElBravo** se está convirtiendo en el Arquitecto de La Tierra Media debido a los trabajos que mes a mes o cada dos meses, nos trae a El Desafío Escenografía.

GUERRA DEL ANILLO EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA JULIO-AGOSTO 2024	
	PABLOELBRAVO
	SALA DE LAS COLUMNAS
MORIA	
	
	
	
PUNTUACION TOTAL 201.84	
PINTURA 77.71 TRABAJO 14.13 BONUS 10.00	

Se centra trabajando desde el comienzo del año en Moria, y tras hacer un par de las puertas de la mina y el famoso Puente de Khazad Dum, en esta ocasión se embarcó en levantar la Sala de las Columnas para adosarla a los anteriores trabajos, en lo que es toda una maqueta de Moria.

Como siempre ha ido subiendo fotos de todo el proceso de construcción, dando información detallada por si alguien se atreve con hacerlo también, pudiéndole servir más que de guía e inspiración.

Partía de unas columnas impresas en 3D, para a continuación hacer varios moldes con papel aluminio que unirán este módulo con los otros.

También fabricó con resina y moldes el suelo de la sala, en varias plaquetas que irían luego unidas también con algo de pasta de modelar.

Como no estaba contento con el resultado al unir este módulo a los anteriores, decidió hacer una sección en ángulo para que no tapase la parte inferior, donde ha colocado el Puente de Khazad Dum.

Luego llegó el momento de pintar todo, para lo cual dio una primera capa en gris, y a continuación ir dando color a las paredes en tonos marrones, así como al borde quebrado del suelo.

Para las columnas unas cuantas capas de grises claritos, casi blancos, mientras en el suelo sí que estuvo trabajando con paciencia, al decantarse por hacer cada loseta de piedra de forma individual y haciéndole los degradados necesarios e incluir un poco de color para que no quedase tan monótono y tan gris.

El resultado vuelve a ser una maqueta totalmente espectacular, y si aquí os mostramos únicamente tres fotografías no os podemos más que pedir que paséis por la web y veáis todas las fotos que ha colgado el compañero de esta verdadera maravilla.

A **Cruello Dville** El Desafío Escenografía le está sirviendo para hacerse con una gran cantidad de medianos y pequeños elementos escenográficos con los que montar una mesa de juego genérica y de mucha categoría.

Este mes nos ha traído otra entrega más para cualquier mesa, una colina de importantes dimensiones, y tres pequeñas porciones de sotobosque.

Todo ello a juego con anteriores entregas de su mesa modular multicomponente que debe de tener en casa, disponible para colocar sobre cualquier tapete y con multitud de posibilidades y de combinaciones.

Con todo lo que tiene ya hecho cualquier escenario es susceptible de ser jugado por el bueno de Cruello Dville, puesto que tiene de casi todo ya creado.

Para conseguir los elementos modulares de este bimés parte de bases de DM y cartón pluma biselados.

Sobre esos soportes ha dado una capa de masilla a la que ha ido añadiendo al gusto piedrecillas, grava y arena para texturizarlo directamente, consiguiendo el efecto que quería.

Sin embargo cuando secó la masilla no logró adherir adecuadamente las texturas, por lo que tuvo que rehacerlo todo.

Luego se puso con la colina, con un trozo de poliestireno extrusionado al que adosó trozos de corcho natural, para luego tapar huecos y armonizarlo todo.

Para acabar con el trabajo hubo de realizar el pintado, partiendo de una capa base de marrón sobre la que aplica tonos más claros, para acabar añadiendo césped electrostático en tonos verde amarillentos.

También coloca algo de espuma verde para simular setos más grandes y toques de color con elementos anaranjados.

Para el saliente rocoso la receta perfecta, varias capas de grises partiendo de la más oscura y luego con pinceles secos tonos más claros.

Otra gran entrada de Cruello Dville.

GUERRA-ANILLO

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA

JULIO-AGOSTO 2024

CRUELLO DVILLE

SOTOBOSQUE Y COLINAS

LA TIERRA MEDIA





PUNTUACION TOTAL
183.13

PINTURA
61.76
TRABAJO
11.37
BONUS
10.00

Este bimés nos hemos quedado con las ganas de tener un tercer participante y es que a Morthanc se le ha

echado el tiempo encima y no ha podido acabar su barco de Umbar, por lo que lo tendremos en el siguiente capítulo de Septiembre-Octubre, y según ha dicho, con otro barco más...

En cuanto a los que sí han participado, destacar que **PabloElBravo**, como era previsible por su trabajazo, logra ganar este bimés superando los 200 puntos en su calificación, mientras Cruello Dville sube por encima de los 193, a poco más de ocho puntos del ganador.

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA
JULIO-AGOSTO 2024

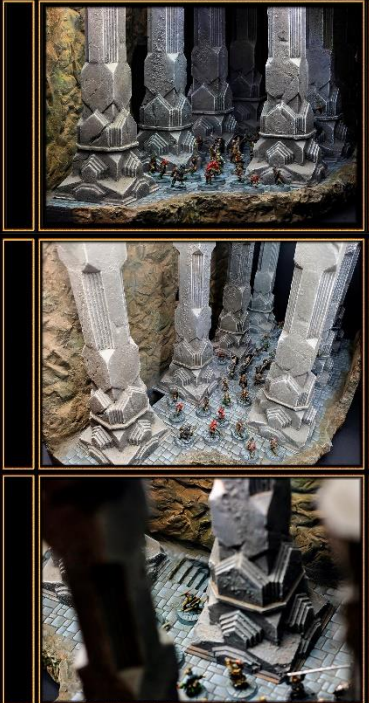
	PABLOELBRAVO	201.84
---	---------------------	---------------




Y en la Clasificación General un poco más de hueco entre ambos, que son los dos que mantienen la emoción en El Desafío Escenografía.

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA GUERRA ANILLO
 JULIO-AGOSTO 2024

PABLOELBRAVO
 SALA DE LAS COLUMNAS
 MORIA



PUNTUACION TOTAL 201.84
 PINTURA 77.71 TRABAJO 14.13 BONUS 10.00

	CRUELLO DVILLE	193.13
---	-----------------------	---------------

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA
AGOSTO

	PABLOELBRAVO	808.35
	CRUELLO DVILLE	717.80
	DJORAMABOX	200.96
	HIDROJEN	191.05
	KARAVATIS	190.74
	DEYFRUS	183.11



MASTERMINI 2024

Ha bajado la participación en el MasterMini, parece que los usuarios no

tenían a mano ninguna figura de Caballeros de la Oscuridad, y finalmente todo ha quedado en un mano a mano entre JOHN_RAMBO y karavatis.

La propuesta de nuestro fiel participante, JOHN_RAMBO, ha sido la de pintar un Cazador Orco montado en wargo. Para la montura se ha decidido por tonos marrones claros, iluminando hasta casi ocre. El jinete por su parte también tiene la piel marrón, y luce una armadura plateada pero muy oxidada, con un tono parecido al del wargo. Las telas del orco sí que dan ese punto de color para romper la monotonía, y lo hace con un verde esmeralda ligerante apagado. En la base un buen trabajo con piedrecitas sobre una base de arena fina oscura, consiguiendo un gran efecto.

Por su parte karavatis se decidió a aprovechar uno de los jinetes de su compañía de Khandianos a Caballo para El Desafío.

Eligió uno con una pose dinámica, cabalgando al galope, y donde llama poderosamente la atención la peana, con un césped electrostático muy alto y de un verde vivo.

Finalmente fue JOHN_RAMBO el que se llevó el gato al agua y consigue su tercer triunfo de 2024, y el segundo consecutivo, parece que está en racha, y estamos seguros y deseosos de que no va a parar.



JOHN_RAMBO



LA
GUERRA DEL ANILLO
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

El compañero **PabloElBravo** logra sumar en tres de los concursos y se hace con el primer puesto en Agosto

sumando un total de 584.90, algo más de 10 puntos por encima de un karavatis que también hizo tripleta de concursos, con lo cual se asegura otro buen puñado de puntos.

EL DESAFÍO TOTAL			AGOSTO			
			EL DESAFÍO	EL DESAFÍO PERSONALIZADO	EL DESAFÍO ESCENOGRÁFICA	MASTERMINI
	PABLOELBRAVO	584.90	198.03	184.14	201.83	
	KARAVATIS	571.24	184.49	203.95		182.80
	CHEDUNITA	372.24	192.03	180.21		
	CRUELLODVILLE	360.69	177.55		183.13	
	ALEX MR	351.78	189.14	162.14		
	ZIRUKEY	351.43	199.74	151.69		
	SANTY_ELTHARION	317.26	175.00	142.26		
	AKOMACHI	195.23	195.23			
	JOHN_RAMBO	183.90				183.90
	FEÑOR	180.72	180.72			
	SWAGGY_M	173.32	173.32			

Y claro, con tres trabajos **karavatis** sigue aumentando su ventaja en la Clasificación General, donde acumula una ventaja de casi 700 puntos, que puede parecer ya definitiva, pero no hay nada cerrado aún, un buen mes puedes conseguir hasta 700 puntos precisamente, por lo que deberá seguir participando hasta el final.



Ziruke y PabloElBravo son los dos principales seguidores del líder, a una distancia prudencial, pero con la goma tensada y a la espera de un tropiezo para meterse de lleno en la lucha.



EL DESAFÍO TOTAL		
CLASIFICACIÓN GENERAL		
	KARAVATIS	4230.30
	ZIRUKEY	3511.15
	PABLOELBRAVO	3370.87
	CRUELIO DVILLE	2725.30
	SANTY_ELTHARJON	2612.80
	AKOMACHI	1919.82
	ALEX MR	1489.34
	JOHN_RAMBO	1478.78
	NARSIL	1093.39
	DEYFRUS	1065.53
	FEÑOR	900.57
	JAVI PORTILLO	719.88
	PEPEPARPAL	549.49
	CHEDUNITA	372.24
	ALBERTOF2	373.61
	ENRIQUE SH	310.10
	DIORAMABOX	200.96
	SUSOHIR	196.21
	HIDROJEN	191.05
	JMBEARD	178.18
	SWAGGY_M	173.32

GUERRA DEL ANILLO LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA



EL DESAFÍO

HOMBRES DE MINAS TIRITH - ZIRUKEY