

LA GUERRA DEL ANILLO

LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

26
MAR
2025



CONCURSOS MARZO - LIGA LGDA

Últimamente hay un debate en torno a la idoneidad de puntuar en los torneos los aspectos

más artísticos de cara a decidir el Campeón del mismo, y hoy queremos hablar sobre ello en nuestro Editorial mensual.

Es cierto que hace unos cuantos años nos centrábamos en la necesidad de hacer crecer el juego y la comunidad. Allá por los comienzos de la década de 2010 la comunidad era muy escasa, apenas si había torneos a lo largo del año, si se llegaba a 7 u 8 era todo un logro, y conseguir reunir a más de 20 personas en un mismo evento todo un lujo.

En esa época había que intentar enganchar a nuevos jugadores o simplemente nuevos interesados en el juego de El Señor de los Anillos, y para ello se decidía, de forma autónoma por cada Organizador u organizadores de un torneo la forma de puntuar.

La mayoría de ellos tenían en cuenta el hecho de llevar el ejército pintado al completo y el hecho de personalizarlo, poco a poco incluso comenzaron a aparecer las peanas escénicas para hacer un auténtico despliegue del ejército en los descansos, cuando los jueces votaban estas variantes artísticas, es decir, el Ejército Mejor Pintado y el Ejército Mejor Conversionado. Así se conseguí que jugadores que no eran tan buenos en el juego en sí pudieran tener el aliciente de ganar por tener una pintura brillante o una personalización buena.

Todo esto llevó a que en algunos eventos se puntuara para el Campeón Absoluto los puntos que se obtenían por esas disciplinas digamos que un tanto secundarias (aunque no para todos). Los más viejos puede recordar perfectamente como en los torneos de El Señor de los Garbanzos el Ejército Mejor Pintado o Conversionado otorgaba 20 puntos, igual que una Victoria Decisiva.

Con el paso del tiempo ya prácticamente todos los ejércitos que se presentan a los torneos están pintados, y más bien que mal se pueden ver grandiosas compañías en los mismos. Igual ocurre con la personalización, donde las impresoras 3D y la multitud de empresas que se dedican a modelar figuras mediante archivos stl hacen que sea realmente complicado contemplar un ejército de los llamados puros, con miniaturas solamente de la Games Workshop.

Es por ello que actualmente algunos mantengan la diatriba de si esas puntuaciones deben estar dentro de la elección del Campeón Absoluto, puesto que estas variantes artísticas están dentro de nuestro hobby, pero quizás no tanto en la competición pura y dura.

Se aboga últimamente por hacer una liga en la que solo valgan los puntos de las partidas, y otra paralela en la que se valoren solamente los elementos artísticos de las miniaturas con las que se juega, y claro llegados a esto... ¿sería lícito jugar todo un año con un mismo ejército que tenga un pintado excepcional y vaya ganando el título de Ejército Mejor Pintado torneo tras torneo?, ¿o por el contrario se debería de limitar el número de torneos a los que puedas presentar ese ejército?

Los tiempos parecen que van en la dirección de tener en cuenta estos premios en la Clasificación Final para decidir el Campeón Absoluto, pero de forma que puntúen bien caso de empate decidir el mismo, o bien puntuando, pero de forma simbólica. Algo parecido a lo que pasaba antes con el Ganador a Jugador Más Deportivo, que solía ser el que decidía los empates a favor del que mejor hubiese hecho pasar el torneo a sus contrincantes.

En fin, no sabemos qué pensáis al respecto, así que nos gustaría que nos dieseis vuestra opinión para saber un poco mejor lo que opina la comunidad.

EL DESAFÍO

En el tercer capítulo de El Desafío 2025 hemos notado las ausencias de varios de los fijos, como Santy_Eltharion, que encadena dos, igual que Feän0r. Tampoco han podido participar Amas.minis y Enrique SH, por lo que el total de compañías de este mes ascendió a “solo” 10 trabajos.

Compañía y media llegadas desde las inmediaciones de Meduseld, con Chaman_albino y media compañía de Akomachi, que no logró el tiempo suficiente para lograr rematar las ocho miniaturas, pero al menos nos subió las fotos de la mitad, con muy buena pinta, por cierto, como así han reconocido los jueces y los usuarios en sus votaciones, ya que esos 60 puntos perdidos lo habrían colocado en quinto puesto del mes de haberlos obtenido. (Recordamos que se puntúa con 10 puntos por miniatura acabada, y si se completan las 8 se le da un bonus de 20 puntos, por lo que entregar todo a tiempo ya son 100 puntos).

El resto de compañías son todas diferentes, desde un puñado de Hobbits con arco defendiendo La Comarca de la mano de Cruello Dville, a unos Licántropos con un Wargo Salvaje que nos ha traído el bueno de Deyfrus.

También desde las tierras de Mordor karavatis nos presentó a 3 Trolls, que sin duda serían una gran ayuda al ejército de PabloElBravo, compuesto por Hombres Salvajes de Dunland liderados por Wulf y Freca.

Zirukey optó por unos Guardias del Patio del Manantial con un esquema alternativo al clásico negro y dorado, y que han obtenido una gran acogida entre los que han votado, ya sean los jueces oficiales, los propios participantes, o los usuarios que lo hacen en la Encuesta pública.

Una segunda entrega de los Muertos del Sagrario ha llegado de manos de Swaggy_M, con la que sigue completando un ejército inquietante.

La propuesta de Alex Mr puede ser mejor entendida si se ve que ha vuelto a pintar Elfos Galadhrim, como el mes pasado, pero esta vez con un esquema de color diferente, lo mismo que las figuras, que en esta ocasión sí han sido de GW.

Y para acabar de completar los trabajos presentados tenemos la sorpresa de la compañía de Chedunita, que ha logrado reunir a La Compañía



del Anillo, sí, pero la que en los años 80 sacase Citadel Miniatures. Tras la reunión de las figuras ha conseguido darles los colores adecuados para una compañía de nostalgia que ha sido la más valorada por todo y cada uno de los que han votado, por unanimidad ha logrado el primer puesto en un mes de nuevo con un nivel de pintado muy pero que muy alto, y es que aunque haya bajado la participación, la calidad no baja.



EL DESAFÍO 2025

092CHA **CHAMAN ALBINO** 5 7



PUNTUACIÓN 186.62

PINTURA 61.54 PEANA 10.08 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00



GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01		DUNLAND	180.39
02		DUNLAND	189.04
03		ROHAN	186.62
EL DESAFÍO			556.05

El día 19 de Marzo comenzaba la competición, podríamos decir, y es que ese día, a falta aún de un tercio de mes, el compañero **Chaman albino** subía las fotos de su compañía terminada.

Después de dos meses pintando los Hombres Salvajes de Dunland de la nueva Caja de Inicio de La Guerra de los Rohirrim, era hora de empezar a las fuerzas de la Luz, así que en este tercer capítulo de El Desafío 2025 comienza a pintar los Rohirrim, por fin, dirán los enamorados de los señores de las praderas.

Ha pintado hasta once guerreros de Rohan, unos con hacha, otros con lanza, con espada o con arco, una muestra variada de lo que son las tropas al servicio del Rey Théoden... al menos en una época.

Un pintado como siempre genial, con una limpieza y gusto por los detalles muy bien conseguidos, y esta vez siguiendo el esquema clásico de verdes combinados con los marrones, unos tonos que van pero que muy bien juntos y a los que todos nos hemos acostumbrado ya después de las películas.

Muy buen trabajo en todas las figuras, con unos dorados brillantes y metálicos, además de plateados en las puntas de lanzas, espadas y otros elementos de plata.

El verde de los escudos combina a la perfección con el de las capas de los guerreros y el marrón en varias tonalidades le hace juego.

Para las peanas un toque sobrio, sobre una capa fina de marrón oscuro unos pinceles secos para dar un pelín de volumen y unos matojos amarillentos o blanquecinos, simplemente para cubrir la base y que no estén flotando sobre un suelo oscuro.



Tan solo tres días después aparecía en el hilo de finalización de trabajos el de **Swaggy_M**.

Se trata de una compañía que complementa y continúa con la del mes anterior, de Muertos del Sagrario.

Ocho Muertos más pintados para ir completando un ejército fantasmal.

Mismo esquema cromático, con un verde que realza a base de un lavado con tinta verde, consiguiendo así una profundidad en los detalles que de otra forma sería mucho más complicado, y la verdad es que el resultado le da la razón a nuestro compañero, no merece la pena ponerse con alguna técnica avanzada para hacer algo que con este lavado se consigue de forma rápida y efectiva.

Y por último unas cuantas de capas con pincel seco y color blanquecino para realzar las zonas de máxima luz.

Una receta sencilla pero con la que se puede conseguir, si se es paciente, un gran resultado.

Pero se ha de ser paciente, y dar esas capas de forma controlada, pues un pincel seco puede echar al traste todo el trabajo previo, e igual puede llegar a ocurrir con un lavado con tintas, que pueden hacer brillar en exceso las miniaturas si no se tiene en cuenta el añadido de agua.

En las peanas, al igual que en el mes anterior, un poco de marrón oscuro sobre la base de arena muy fina, y luego unos pinceles secos con tonos más claros a fin de dar visibilidad a esos pequeños granitos que le dan un toque de realida a las bases.

Muy buena compañía para seguir con el trabajo iniciado el mes pasado. A ver qué nos trae para Abril el compañero Swaggy_M...

EL DESAFÍO 2025


079SWA

SWAGGY_M

1 12
0 6


MUERTOS SAGRARIO



MARZO 2025 - MUERTOS DEL SAGRARIO

PUNTUACIÓN	176.12
------------	--------

PINTURA	54.21	PEANA	9.41	COMPAÑIA	5.00	BONUS	7.50
---------	-------	-------	------	----------	------	-------	------



MUERTOS DEL SAGRARIO

GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01			
02		MUERTOS DEL SAGRARIO	173.59
03		MUERTOS DEL SAGRARIO	176.12
EL DESAFÍO			349.71

MARZO

CHEDUNITA

EL DESAFÍO 2025



CHEDUNITA



PUNTUACIÓN 203.56

PINTURA 75.38 PEANA 13.18 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00



GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01		MORIA	185.56
02		BALROG	202.08
03		LA COMPAÑIA DEL ANILLO	203.56
EL DESAFÍO			592.20

Vaya sorpresita nos ha traído este mes Chedunita, ni más ni menos que ha pintado unas viejas miniaturas de La Compañía del Anillo, una serie de Citadel de los años 80.

Y quién mejor que él para pintarlas con su calidad y dejarnos a todos babeando y con los ojos vidriosos... envidiosos, que sois unos envidiosos, además en vuestras manos no quedarían igual, seguro.

Las figuras parecen incluso más pequeñas que las actuales, así que el trabajo para los detalles ha tenido que ser titánico.

Encima, como suele hacer, los metales son usando la técnica del Metalizado no Metal (MNM), con el trabajo que eso conlleva a semejante escala con los hobbits.

Su compañía cuenta con todo lujo de detalles en todas y cada una de las figuras, Bilbo, Gandalf, Boromir, Gimli, Sam... la verdad es que es hasta divertido ir viendo y adivinando quién es quién es esta compañía, ya que estamos acostumbrados a las actuales.

No es complicado identificarlos, pero sí muy divertido.

Colores vivos y variados, desde el amarillo al lila pasando por verdes, blancos o azules.

En las peanas todo un lujo de trabajo, con una amalgama de diferentes pequeños elementos para cubrir la circunferencia superior de las bases con toda clase de hiervas, hojitas, piedrecillas, florecillas o

simplemente césped artificial de distintos tonos.

Lo dicho, una Compañía del Anillo que no desmerece a las mejores que hayas visto de las actuales, y eso que tienen casi o sin el casi, cuarenta años.



Una semana antes de acabar el plazo para entregar los trabajos **Zirukey** descubría su compañía perfectamente acabada.

Once Guardias del Patio del Manantial con una pinta increíble.

Hasta cinco de marca alternativa con un dinamismo que hacen parecer a los de GW simplemente estatuas.

Pero esa diferencia Zirukey la esconde detrás de un pintado homogéneo que nos hace tener que pensar cuáles son de una marca y cuáles de otra.


Lo logra con una paleta de color diferente a la escogida por Games Workshop para esta tropa de Minas Tirith, y es que en vez de negro y dorado además e blanco, él toma como color principal el celeste, al que añade blanco manchado y en vez de dorado un plateado que culmina la combinación de los tres colores para lograr una tropa espectacular.

Las transiciones desde azul oscuro hasta un celeste pálido de las capas son extraordinarias, merece la pena y mucho centrarse en la vista trasera de los guardias para disfrutar con esas veladuras.

Y luego los detalles de los cascos o del MNM de las ramas y armaduras, hay muchísimo trabajo en las armaduras usando esa técnica.


Para las peanas esculpe un adoquinado muy marcado, de grandes piezas grisáceas a las que añade un toque de verde en las juntas con césped muy bajo, y por último unas cuantas de hojas secas por aquí y por allá, logrando que tenga un toque de color marrón o amarillento que haga de contraste con el resto del montaje que forman guardias y solado de piedra.


EL DESAFÍO 2025




176ZIR

ZIRUKEY

 14
 2



MINAS TIRITH



MARZO 2025 - GUARDIA DEL PATIO DEL MANANTIAL

PUNTUACIÓN 196.81

PINTURA 72.34 PEANA 11.97 COMPAÑIA 5.00 BONUS 7.50



GUARDIA DEL PATIO DEL MANANTIAL

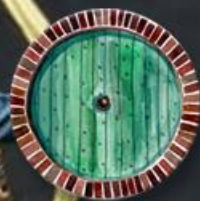
GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01			
02	MINAS TIRITH		195.33
03	GUARDIA PATIO MANANTIAL		196.81
EL DESAFIO			392.14

MARZO

CRUELLO DVILLE



EL DESAFÍO 2025



CRUELLO DVILLE



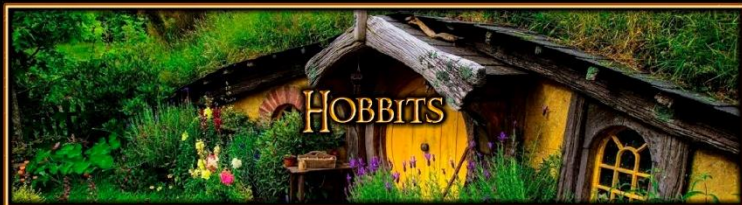
LA COMARCA



MARZO 2025 - HOBBITS

PUNTUACIÓN 182.41

PINTURA 65.56 PEANA 11.10 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00



GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01		HARAD	181.45
02		HARAD	183.24
03		LA COMARCA	182.41
EL DESAFÍO			548.00

Otro participante que cambia de ejército en Marzo es Cruello Dville, que pasa de las tropas de Harad con sus peanas de arena, a la frondosa y colorida Comarca de los Hobbits.

Y es que nuestro compañero ha pintado en este es una compañía de Hobbits compuesta por seis arqueros y dos oficiales al mando, que dirigirán las aventuras de estos medianos.

Utiliza como paleta de color una gran cantidad de marrones con los que va variando pantalones, chaquetas, camisas, sombreros... y combinándolos principalmente con verdes, blancos y algún azul, consiguiendo que no acaben dos miniaturas exactamente iguales y logrando así más variedad en la tropa.

Y es así de sencillo si haces las cosas con cabeza, pintar dos miniaturas iguales con diferentes colores, o cambiando simplemente unos por otros dan lugar a una miniatura que parece totalmente distinta.

Y lo logra con creces, porque ahí hay solamente dos modelos de arqueros cuando parece haber seis.

Con los alguaciles hace la misma combinación, y aunque son dos poses las que tiene, consigue el mismo efecto.

Para las peanas usa grano medio como arena de fondo, pintada en tono marrón oscuro, para luego iluminar con pincel seco y cubrir algunas partes con césped electrostático verde amarillento. Luego añade unas flores amarillas de porte

medio para dar un punto de color que haga de contraposición con los marrones y verdes.

Pinta el borde de las bases en marrón claro, logrando así que tengan una apariencia más terrenal que si fuese con el clásico negro.



Tercer mes y tercer ejército diferente para El Desafío de este año.

PabloElBravo está variando y haciéndonos un recorrido por toda la geografía de la Tierra Media. Después de picar en Rohan y Angmar, para Marzo vuelve a ir a las tierras del norte para pintar una compañía de Hombres Salvajes de Dunland con Wulf y Freca al frente.

Se trata de las nuevas poses de Salvajes de Dunland, unas figuras muy bien esculpidas y diseñadas que tiene que ser una gozada pintar, y además esas dos personalidades.

Ha usado para la tropa un esquema basado en tonos grises y marrones, combinándolos para que no haya dos iguales, y logrando una homogeneización perfecta de las mismas.

Para Wulf una capa oscura en marrón y tonos igualmente siniestros, mientras en su base coloca un escudo rohirrim rojo para hacerlo destacar.

La miniatura que más destaca es la de Freca, con una cara increíblemente trabajada que parece estar a punto de guiñar un ojo, y luego el uso de la técnica de MNM con la que pinta los filos dorados, así como los grises de la armadura de pecho y brazos, sin duda un gran trabajo.

Como siempre, atento a los detalles, no ha dejado pasar ninguno, y hasta la suciedad de los bajos de las capas y los pantalones o botas está fielmente conseguida.

En las peanas no se ha complicado, logrando una terminación increíble simplemente creando un poco de volumen e iluminando con cuidado.

EL DESAFÍO 2025


 128 PAB

PABLOELBRAVO

 11
 3



MARZO 2025 - WULF, FRECA Y HOMBRES SALVAJES DE DUNLAND

PUNTUACIÓN 197.75

PINTURA 72.39 PEANA 10.36 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00



WULF, FRECA Y HOMBRES SALVAJES DE DUNLAND

GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025			
01		ROHAN	140.53
02		ANGMAR	203.43
03		DUNLAND	197.75
EL DESAFÍO			191.66

MARZO



EL DESAFÍO 2025

KARAVATIS

131
16

004KAR



PUNTUACIÓN 188.27

PINTURA 61.41 PEANA 11.86 COMPAÑÍA 5.00 BONUS 10.00



GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025		
01	TRASGOS	194.14
02	GUARDIA DE HIERRO	185.28
03	TROLLS DE MORDOR	188.27
EL DESAFÍO		567.68

Otro que también lleva tres compañías de distinto ejército en las tres oportunidades que se han presentado de participar en el concurso es karavatis, algo a lo que nos tiene acostumbrado, igual que el volver de vez en cuando a alguno de sus ejércitos más trabajados.

En esta ocasión ha vuelto a Mordor y a pintar Trolls, debe de tener unos cuantos ya pintados, porque como decimos casi todos los años cae alguna compañía formada por estas fenomenales bestias.

Tres Trolls con mucho colorido en los que usó las Xpress Color para la piel según comentó en el foro, y la verdad es que esa piel ha quedado muy bien, con el posterior uso de perfilados, claro, pero quizás esté todo un poco brillante.

Cada Troll lleva un esquema diferente, aunque hay dos de piel marrón, no de igual tono, y uno verde, el más grande.

Tonos marrones, blanco para las pieles con las que se cubren y algunos pardos.

En las peanas sí que ha estado inspirado, dotando a cada uno de una singular. Para el del espadón unas ruinas grises con un ligero empedrado a juego, mientras tenemos a otro con una piedra en la mano a punto de rematar a un Rohirrim moribundo que yace delante de él.

En cuanto al Troll más majestuoso, lo coloca en una postura amenazante, pie en el aire dispuesto a pisotear a un guerrero de Gondor que espada partida en mano intenta cubrirse del enemigo.

Todo ello como siempre sobre una base de arena fina pintada en marrón oscuro a la que ilumina con pinceles secos de diferentes tonalidades y colores y añade alguna piedra y matojos de distinta graduación de verdes esta vez, para conformar una compañía impactante y que debe de quedar muy bien junto a los anteriores Trolls que ha pintado.

MARZO



Nos alegra muchísimo tener de nuevo en El Desafío otra compañía de **Alex Mr**, que aunque no ha podido subir avances de su trabajo, sí que al menos nos muestra otra magnífica muestra de su arte con los pinceles.

Unos Elfos Galadhrim, por lo que repite como en Febrero, sin embargo parecen dos compañías completamente diferentes, y es que además del uso de miniaturas esta vez oficiales, la paleta de color ha variado hacia el clásico dorado y rojos y azules.

Eso sí, los dorados están muy matados, no brillan, como si estos elfos estén metidos en plena batalla.

Son dignas de admirar las transiciones que realiza en las telas azules y rojas, logrando una gradación del color perfecta, iluminando casi con blanco sin que quede artificial.

En los dorados hace lo mismo, iluminando cada arista y dotando a la armadura de personalidad propia a cada lasca dorada, en vez de ser una superficie continua se ven perfectamente cada una de las piezas que conforman la defensa de cualquiera de estos elfos.

Aunque las caras están casi tapadas por los dorados cascos, también se puede ver el trabajo realizado en la piel, al igual que en las manos que sujetan arcos o lanzas.

Y por si fuese poco nos deja otra vez una muestra de como basear estas figuras con arte, logrando una explosión de color que no eclipsa a los elfos, elemento principal sin duda de la compañía, pero que conforman un acompañamiento perfecto para ellos mediante el uso abundante de césped electrostático y pequeñas florecillas de colores junto a algún matojo verdoso, todo ello sobre una base marrón oscura debidamente iluminada también.

EL DESAFÍO 2025


 172ALE

ALEX MR

 11
 3


 ELFOS GALADHRIM



MARZO 2025 - ELFOS GALADHRIM

PUNTUACIÓN
183.28

PINTURA 66.53
PEANA 11.75
COMPAÑIA 5.00
BONUS 0.00



ELFOS GALADHRIM

GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025		
01		
02		ELFOS GALADHRIM 181.96
03		ELFOS GALADHRIM 183.28
EL DESAFÍO		365.24

MARZO

DEYFRUS



EL DESAFÍO 2025



051DEY

DEYFRUS

44
12



MARZO 2025 - LICÁNTROPOS Y WARGO SALVAJE

ANGMAR

PUNTUACIÓN 183.81

PINTURA 63.00 PEANA 10.810 COMPAÑIA 0.00 BONUS 10.00



LICÁNTROPOS Y WARGO SALVAJE

GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01		MORDOR	181.14
02		MORDOR	177.12
03		ANGMAR	183.81
EL DESAFÍO			542.06

La espera ha sido muy pero que muy larga desde que aparecieron los nombres de los Licántropos en el libro de Legiones de la Tierra Media, era 2006, pues casi veinte años después por fin aparecen los perfiles y lo que a entusiasmo mucho más, las miniaturas y con todo ello la posibilidad de jugarlas.

Deyfrus nos ha pintado un par de ellos en este mes, y un wargo salvaje para acompañarlos por las tierras de Angmar hacia Mordor.

No es nada fácil pintar tanto pelo en las pieles de estas bestias de la oscuridad, hay que dar una capa base homogénea que sirva de imprimación para luego ir iluminando poco a poco con tonos más claros, con mucho cuidado, ya que el pincel seco puede destruir todo lo anterior, si se hace a pinceladas es un trabajo importante, y además luego hay que dejarle algo más de trabajo a las caras, donde sí se pueden hacer veladuras o transiciones más concretas.

Todo esto es lo que ha hecho **Deyfrus** con sus dos Licántropos, a los que además ha dotado de personalidad propia usando dos colores, para uno el marrón parduzco que ha iluminado con tonos casi crema como última luz, y con la mata de pelo superior en negro-gris, y el otro acabado igual, en gris, pero partiendo del negro.

En ambos casos ha logrado un resultado final muy pero que muy bueno.

Para el Wargo Salvaje tonos crema y amarillentos y para el pelo del lomo algo

más parduzcos.

En las peanas unas ruinas y piedras sobre una alfombrilla de césped electrostático amarillo verdoso y algunas florecillas blancas que dan un toque de color.

MARZO



La última de las compañías presentadas este mes de Marzo ha sido la de **Akomachi**, que sin embargo no ha sido una compañía completa, solo le ha dado tiempo a pintar a cuatro Rohirrim de la nueva caja de inicio, y la verdad es que agradecemos que a pesar no estar completa la haya presentado, porque siempre nos trae grandes trabajos, y este no es para menos.

Cuatro Rohirrim a punto de cargar contra el enemigo, dos con lanzas, uno con espada y el cuarto con arco.

Ha seguido el esquema clásico de marrón y verdes para las figuras, con las capas en color esperanza y usando unos marrones más apagados que en otras formaciones de Rohan que se han visto por aquí o fuera de El Desafío, dándoles una apariencia más de guerreros que en otras, donde parecen no haber luchado nunca con sus vivos colores.

Muy buen trabajo en todas las figuras, con unas transiciones espectaculares en las capas, o en el Metalizado no Metal (MNM) de las espadas, puntas de lanzas e incluso de las flechas.

Sobre todo destacan las escamas de las armaduras del pecho de los guerreros, donde se ve trabajo en cada lasca individual, y eso que el tamaño es muy pero que muy pequeño.

En los cascos también se ven las transiciones en los rojizos.

Para las bases ha montado primero una capa base amarillenta de grano medio sobre la que ha colocado algunas piedrecillas y hasta un tronco cortado en el arquero. Tras unas pinceladas secas con distintos tonos de gris ha colocado unos cuantos matojos de diversos colores para romper con el tono amarillo imperante.

EL DESAFÍO 2025



15 TAKO

AKOMACHI



50
6



ROHAN



MARZO 2025 - ROHIRRIM

PUNTUACIÓN 127.06

PINTURA 64.00 PEANA 10.56 COMPAÑIA 5.00 BONUS 7.50














ROHIRRIM

GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025			
01		ROHAN	196.21
02		DUNLAND	192.04
03		ROHAN	127.06
EL DESAFÍO			515.31

EL DESAFÍO

EL DESAFÍO	
MARZO 2025	
	CHEDUNITA 203.56
	
	PABLOELBRAVO 197.75
	ZIRUKEY 196.81
	KARAVATIS 188.27
	CHAMAN ALBINO 186.62
	DEYFRUS 183.81
	ALEX MR 183.28
	GRUELLO DVILLE 182.41
	SWAGGY_M 176.12
	AKOMACHI 127.06

Le salió muy pero que muy bien la apuesta por la nostalgia y el pintar esa Compañía del Anillo a **Chedunita**, que superó los 200 puntos en el cómputo total, siendo igualmente el que más puntuación obtuvo en las Encuestas así como entre los propios participantes.

El segundo puesto fue para los Salvajes comandados por Freca de PabloElBravo, que sacó poco más de un punto a un Zirukay que podría haberlos enjugado de haber sumado el tope de 10 puntos por subir fotos del trabajo (sumó 7.50).



Mientras karavatis se quedó muy cerca de los 190 y aventajando por punto y medio a Chaman_albino, siendo las peanas el elemento definitivo en esta particular contienda.

Separados por unas décimas Deyfrus y un Alex Mr al que no subir ninguna foto del proceso lo deja con poco más de 183 puntos, cuando podría haberse ido a los 193 sin problema, pero el tiempo del que dispone cada uno nos lleva a esto. Cruello Dville se quedó apenas 8 décimas de sus dos predecesores y por abajo Swaggy_M mejoró la puntuación de su anterior compañía de Muertos del Sagrario.

El último puesto de Akomachi hace referencia a que no sumase los 20 puntos por presentar la compañía completa, de haberlo hecho esos 127.06 serían 187.06.

Muy buenos trabajos un mes más y con ganas de ver lo que nos trae Abril.

EL DESAFÍO

En la Clasificación General tras tres meses de sumatorio destaca la lógica caída en la misma de Akomachi tras haber presentado media compañía por falta de tiempo en este mes de Marzo.

Chedunita defiende con éxito el primer puesto y ya aventaja en casi veinticinco puntos al segundo clasificado, un karavatis que sube un puesto, igual que el tercero, cuarto y quinto.

La ventaja de karavatis sobre Chaman_albino es de poco más de diez puntos, por lo que la lucha es muy cerrada, pero es que entre Cruello Dville, cuarto, y Deyfrus, quinto, hay solamente cinco puntos. Y por detrás PabloElBravo suma treinta y cinco centésimas menos que Deyfrus, formando un trío que está separado por apenas seis puntos de diferencia entre ellos.

Akomachi queda en tierra de nadie y un poco descolgado del trío anterior.

Con dos participaciones de las tres posibles Zirukei es octavo sumando casi los cuatrocientos puntos, y aventajando en casi treinta a Alex Mr. Amas.minis y Swaggy_M están separados por treinta y ocho centésimas y ambos cerca de la puntuación de Alex Mr.

Para acabar tenemos a los tres usuarios que han participado en una sola ocasión y que cierran la tabla con Feñor liderando este trío con veinte puntos de diferencia sobre Enrique SH y Santy_Eltharion, a los que separan veintidós centésimas de punto.

En resumen, todo ajustado aun, pero con algunos piques por parejas, o por tríos que hacen aún más interesante la Clasificación General tras las tres primeras "jornadas" disputadas.

EL DESAFÍO				
CLASIFICACION GENERAL				
MARZO	CHEDUNITA	592.20		
MARZO	KARAVATIS	567.68	↑	1
MARZO	CHAMAN ALBINO	556.06	↑	1
MARZO	CRUELLO DVILLE	547.09	↑	1
MARZO	DEYFRUS	542.06	↑	1
MARZO	PABLOELBRAVO	541.71	↑	2
MARZO	AKOMACHI	515.31	↓	6
MARZO	ZIRUKEY	392.14	↑	1
MARZO	ALEX MR	365.23	↑	2
FEBRERO	AMAS.MINIS	350.29	↓	3
MARZO	SWAGGY_M	349.71	↑	1
ENERO	FEÑOR	186.70	↓	2
FEBRERO	ENRIQUE SH	165.49		
ENERO	SANTY ELTHARION	165.27		

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

El mes de Marzo ha sido un poco de descanso para los que gustan de personalizar sus trabajos, y es que además de que solo ha habido cuatro participantes en el concurso, tres de ellos se han limitado a meter miniaturas de marcas alternativas en sus compañías.

Mientras el único que ha hecho algún tipo de conversión, lo que ha hecho es esculpir un poco de pelo a un wargo para darle un aspecto más fiero aprovechando que había que tapar huecos tras el pegado de ambas partes.

Por recortarse no hemos tenido ni trasfondo de karavatis, que suele hacernos unas historietas más o menos amplias de su compañía, al menos sí que hemos contado con el de Deyfrus hablando de sus Licántropos, y que publicamos íntegro a continuación.

Los Licántropos de la Tierra Media

Criaturas moldeadas por Morgoth, los licántropos de la Tierra Media eran bestias colosales con inteligencia oscura y una ferocidad incomparable. No eran simples lobos, sino horrores creados por Sauron en Tol-in-Gaurhoth, destacando entre ellos Draugluin y el temible Carcharoth, la Mandíbula Roja. Se decía que albergaban espíritus malignos atrapados en cuerpos de lobo, lo que los hacía aún más temibles. Aunque su legado se desvaneció con el tiempo, las leyendas aún susurran que su sombra acecha en las regiones más oscuras del mundo y ahora con la nueva edición han vuelto a las manadas de huargos para acechar la Tierra Media.



MARZO

CHEDUNITA



EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025



CHEDUNITA



MARZO 2025 - LA COMPAÑÍA DEL ANILLO

PUNTUACIÓN 168.52

PINTURA 42.52 MARCAS 16.00 BONUS FOTOS 10.00

CONVERSIONES 0.00 TRASFONDO 0.00



GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01		ORCO DE MORIA	173.40
02			
03		LA COMPAÑÍA DEL ANILLO	168.52
EL DESAFÍO PERSONALIZADO			341.92

Lo primero a destacar es la labor de búsqueda para conseguir reunir a los miembros de La Comunidad del Anillo, pero no los actuales, sino los que ha ido buscando y guardando a buen seguro **Chedunita**, o vete tú a saber si los tenía ya todos desde hacía tiempo y no les había metido mano.

La cosa es que no todos tenemos estas miniaturas, que, aunque son de Citadel Miniatures, aquí tomamos como alternativas y válidas totalmente para participar en El Desafío Personalizado.

Una vez con las miniaturas listas hay que saber pintarlas como lo ha hecho el compañero Chedunita, que nos deja otra muestra de su maestría con los pinceles, logrando un conjunto simplemente espectacular.



Un grandísimo trabajo que ha cautivado de todos los que lo han visto, y ahí están los resultados para corroborarlo.



La segunda compañía que nos llegaba con trabajo de personalizado y por tanto participante en este Desafío Personalizado de Marzo de 2025 fue la de **Zirukekey**, en la que la mitad de la compañía, o casi la mitad, porque fueron cinco de las once miniaturas que presentó, eran diseños de Davale Games.

Y qué diseños, vaya lujo de esculpido y de impresión, porque muchas veces nos presentan unos esculpidos y modelos que son fantásticos en los render, pero a la hora de sacarlos en nuestras impresoras de casa no quedan igual.

En esta ocasión podemos decir que los que ha pintado Zirukekey están perfectos en ambos sentidos.

Por un lado el dinamismo de las figuras, que contrasta con la pose estática de las que Games Workshop sacó en su momento. En estas las capas vuelan, los guardias parecen estar a punto de moverse, y todo con una gran calidad de acabado.



Luego, eso sí, hay que ser capaz de pintarlos como lo ha hecho Zirukekey, combinando el celeste con blanco amarillento y color plata, al que además ha tratado con Metalizado no Metal para este producto final.

EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025


 176ZIR

ZIRUKEY

 14
2


 MINAS TIRITH


 MARZO 2025 - GUARDIA DEL PATIO DEL MANANTIAL

PUNTUACIÓN 164.57

PINTURA 41.07 MARCAS 16.00 BONUS FOTOS 7.50

CONVERSIONES 0.00 TRASFONDO 0.00


GUARDIA DEL PATIO DEL MANANTIAL

GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01			
02		MINAS TIRITH	166.19
03		MINAS TIRITH	164.57
EL DESAFÍO PERSONALIZADO			330.76

MARZO



EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025



KARAVATIS

13
2



MARZO 2025 - TROLLS

PUNTUACIÓN 154.87

PINTURA 38.87 MARCAS 6.00 BONUS FOTOS 10.00

CONVERSIONES 0.00 TRASFONDO 0.00



GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01	TRASGOS	169.52
02	ENANOS	195.57
03	MORDOR	154.87
EL DESAFÍO PERSONALIZADO		519.96

Cualquiera que siga desde hace tiempo nuestros concursos estará al tanto de que **karavatis** cada cierto tiempo pinta unos Ents, unos Orco de Mordor o unos Trolls... no suele fallar a esas tres compañías, cada cierto tiempo sí, pero siempre sin fallar.

Y en Marzo se ha decidido por tres Trolls que había conseguido en su última participación en un torneo, concretamente en las Hispanias de Alhaurín de la Torre, en Málaga a finales de febrero.

Escogió en un principio a Buhrdur para liderarlos, pero se ha quedado sobre la mesa de pintura, así que nada, tres Trolls de Mordor más para engrosar un ejército ya deslumbrante.

En esta ocasión tenemos a dos Trolls con espadas, uno de ellos con unos cuernos espectaculares, y en una postura no menos intimidadora, mientras un tercero está con una piedra en una de sus manos.

La cosa es que karavatis resolvió a dotarlos algo que los hiciera más únicos y colocó a dos víctimas bajo dos de ellos, y ruinas en el tercero, todo un acierto.



MARZO

DEYFRUS



El único participante en El Desafío Personalizado que usó un poco de masilla y por tanto hizo algún tipo de conversión ha sido **Deyfrus**.

Sí, es verdad que es una conversión mínima, pero la verdad es que dota a su Wargo Salvaje de un aspecto original y diferente.

Lo que hizo fue esculpir con masilla verde un poco de pelo en el lomo del wargo, logrando así disimular uniones y huecos que tenía, y de camino conseguir hacerlo más feroz.



Además, usa dos figuras alternativas, las de los Licántropos, que al igual que en el caso de las figuras anteriores de Zirukej, tienen un gran acabado final, lo que facilita mucho el trabajo de pintura del compañero.

Al final un trabajo sencillo y efectivo pero realizado con calidad para un acabado más que bueno.

EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025

05 IDEY **DEYFRUS** 5 2



PUNTUACIÓN 185.37

PINTURA 37.20 MARCAS 4.00 BONUS FOTOS 10.00

CONVERSIONES 32.17 TRASFONDO 2.00



GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01		MORDOR	149.32
02		MORDOR	181.67
03		ANGMAR	185.37
EL DESAFÍO PERSONALIZADO			516.37

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

MARZO 2025

	DEYFRUS	185.37
	CHEDUNITA	168.52
	ZIRUKEY	164.57
	KARAVATIS	154.87



DEYFRUS



5
2



MARZO 2025 - LICÁNTROPOS Y WARGO SALVAJE

PUNTUACIÓN

185.37

Solamente había que votar a cuatro trabajos de personalizado este mes, así que la cosa ha sido bastante sencilla de decidir.

Y todas las votaciones daban como mejor acabado al trabajo de Chedunita, pero la falta de puntuación en otros apartados ha dejado las cosas claras, y no precisamente en favor de La Compañía del Anillo, que ha tenido que conformarse con el segundo puesto final.

Además, uno de los trabajos acumulaba puntos por todos los criterios posibles, es decir, conversiones, acabado, trasfondo y bonus por fotografías, así que la cosa pintaba muy bien para **Deyfrus**, que finalmente se ha hecho con el primer puesto acumulando un total de 185.37 puntos.



Los Licántropos y el Wargo Salvaje fueron los ganadores en un mes un tanto descafeinado por el número de trabajos y por haber apenas uno con conversiones.

Muy lejos quedan las puntuaciones del resto de participantes, que no hicieron conversiones y se limitaron en sumar en torno a los 160 puntos, con Chedunita rozando la siguiente decena, Zirukey a la mitad, y karavatis esta vez entregó su arma al quedar cuarto con apenas 154.87 puntos.

Con estas puntuaciones queda demostrado que si uno quiere estar arriba debe plantearse el trabajo como un todo, y sumar y arañar puntos de cada uno de los cuatro aspectos de los que se pueden conseguir, ya que es la diferencia en estar arriba o más abajo.

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

Se aprieta, y mucho, la Clasificación General de El Desafío Personalizado, y es que los más de treinta puntos que Deyfrus ha enjugado a **karavatis** lo colocan a poco más de tres y medio del líder.

Y es que karavatis ha visto reducida su ventaja de una tacada, aunque con los 549.96 puntos que suma en total mantiene ese primer puesto por delante de un Deyfrus que llega a los 516.37.

Suben un puesto tanto Chedunita como Zirukey, colocándose ambos sobre los trescientos, concretamente 341.92 para el primero y 330.76 para el segundo.

Los tres siguientes clasificados solamente han participado en una ocasión, y aunque están más abajo en los puntos, esto no acaba más que empezar.

Y además está claro que un buen mes, con un trabajo planificado y bien ejecutado te puede dar un buen racimo de puntos que te hagan optar a todo.

EL DESAFÍO PERSONALIZADO			
CLASIFICACION GENERAL			
MARZO		KARAVATIS	519.96
MARZO		DEYFRUS	516.37
MARZO		CHEDUNITA	341.92 ↑ I
MARZO		ZIRUKEY	330.76 ↑ I
ENERO		AMAS MINIS	166.19 ↓ 2
FEBRERO		ALEX MR	153.44
ENERO		SANTY ELTHARION	139.00

Queden todavía muchos meses de sumar puntos, y la posibilidad de eliminar los peores resultados, sumando al final un máximo de 9 puntajes, los mejores que haya logrado cada participante durante los doce capítulos de 2025.



MASTERMINI
MARZO 2025



ENANOS

MASTERMINI

Hasta ocho usuarios comenzaron su andadura en el MasterMini de

Marzo, dedicado a los Enanos de la Tierra Media, siendo Gimli el más elegido, con cuatro participantes pintándolo, aunque dos de ellos pintaron la opción de Hijo de Glóin, otro la de Héroe del Oeste y el cuarto al de los 80... Además de a Gimli, también había quien pensó en Durin, como Amas.minis, que sin embargo no ha tenido tiempo para terminarlo este mes, fue el único que no logró acabar su miniatura a tiempo. Tres enanos más, uno de ellos con ballesta y un Guardia de Khazad-Dum completaban la nómina de Marzo.

Chaman albino parecía tener prisa y el día 19 subía las fotos de su Gimli Hijo de Glóin, con una expresividad en la cara y un pintado terroso, muy verdadero, sin florituras, sin duda una gran apuesta por ganar. Dos días después era Chedunita el que mostraba la versión años 80 del Gimli que produjo Citadel Miniatures.

Y al día siguiente era Swaggy_M el que subía las del otro Gimli, el Héroe del Oeste, con una capa verdosa y unas fotos que no le hacían justicia, se veía demasiado lejos y con poco detalle el trabajazo que se había dado. También un día más tardó karavatis en subir fotos de su Enano, de RedBox Miniatures, uno dotado de un bonito casco del que brotaba una barba amarillenta y un gran escudo marrón.

El siguiente enano acabado fue el Ballestero de JOHN_RAMBO, con tonos plateados y dorados combinados en la armadura y marrones en el resto de la figura. Luego **Sicarius** subía las del último de los Gimlis Hijos de Glóin, una miniatura espectacular que sería el ganador, perfectas transiciones y veladuras, un Metalizado no Metal increíble y un trabajo asombroso en todos los detalles.

El último enano fue el Khazad-Dum de Deyfrus, con sus dorados y plateados sobre telas verdes.



SICARIUS



LA GUERRA DEL ANILLO
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

EL DESAFÍO TOTAL

MARZO 2025













EL DESAFÍO TOTAL

EL DESAFÍO

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA

MASTERMINI

Challenge Name	EL DESAFÍO TOTAL	EL DESAFÍO	EL DESAFÍO PERSONALIZADO	EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA	MASTERMINI
 CHEDUNITA	560.74	203.56	168.52		188.67
 DEYFRUS	541.18	183.81	185.37		172.00
 KARAVATIS	517.47	188.27	154.87		174.33
 CHAMAN ALBINO	371.96	186.62			185.33
 ZIRUKEY	361.38	196.81	164.57		
 SWAGGY M	349.79	176.12			173.67
 PABLO EL BRAVO	197.75	197.75			
 ALEX MR	183.28	183.28			
 GRUELLO DVILLE	182.41	182.41			
 SICARIUS	182.00				182.00
 JOHN RAMBO	169.84				169.84
 AKOMACHI	127.06	127.06			

EL DESAFÍO TOTAL

EL DESAFÍO TOTAL

CLASIFICACION GENERAL

MARZO	KARAVATIS	1610.48	
MARZO	DEYFRUS	1582.39	↑1
MARZO	CHEDUNITA	1312.16	↑2
MARZO	CHAMAN ALBINO	1270.07	
FEBRERO	AMAS MINIS	1057.98	↓3
MARZO	PABLO EL BRAVO	930.33	↑1
MARZO	CRUELLO DVILLE	723.44	↑2
MARZO	ZIRUKEY	722.90	↑2
MARZO	AKOMACHI	685.31	↓2
MARZO	SWAGGY_M	523.37	↑5
MARZO	ALEX MR	518.67	
MARZO	JOHN RAMBO	518.22	↓2
FEBRERO	ENRIQUE SH	335.02	↓1
ENERO	SANTY ELTHARION	304.27	↓1
MARZO	SICARIUS	182.00	
ENERO	FEANOR	173.63	↓2

En Marzo **Chedunita** asaltó el primer puesto participando en los tres concursos y acumulando un total de 560.74 puntos, logrando aventajar a Deyfrus en casi veinte puntos y a karavatis en algo más de cuarenta.

Con dos trabajos de los tres posibles Chaman_albino llegó a los 371.96 puntos, mientras Zirukey a los 361.38 y Swaggy_M a los 349.79, quedando en un grupo de tres a poca distancia.

El resto de participantes en El Desafío Total sumaron por un solo concurso, JOHN_RAMBO y Sicarius por el MasterMini, mientras los demás solo trabajaron para El Desafío.

En la Clasificación General **karavatis** con 1610.48 puntos vio su ventaja recortada a apenas 28 puntos sobre un Deyfrus que mostró el camino para recortar, participar en todas las opciones y en todos los aspectos posibles.

Chedunita asciende dos puestos para irse al tercero y quedarse con 1312.16 puntos. Chaman_albino se mantiene en la cuarta posición ahora con 1270.07, mientras Amas.minis que no ha participado en ninguno de los concursos ha bajado al quinto y es el último en superar la barrera de los 1000 puntos.

Muy cerca, eso sí, se sitúa un PabloElBravo que solo sumó por El Desafío. Akomachi con su media compañía se queda con 685.31 puntos y descendiendo dos puestos con respecto a Febrero.

Le siguen Swaggy_M con 523.37, Alex Mr con 518.67, que curiosamente sigue en la misma posición que el mes pasado, undécimo, y aventaja en solo 45 centésimas a JOHN_RAMBO.

En la parte baja Enrique SH y Santy_Eltharion están en torno a los 300 puntos pese a no haber participado en nada durante este mes, y cierran Sicarius con 182.00 puntos fruto de su magnífico Gimli Hijo de Glóin ganador del MasterMini, y un Feän0r que tampoco ha aparecido en Marzo.

LIGA LA GUERRA DEL ANILLO 2025

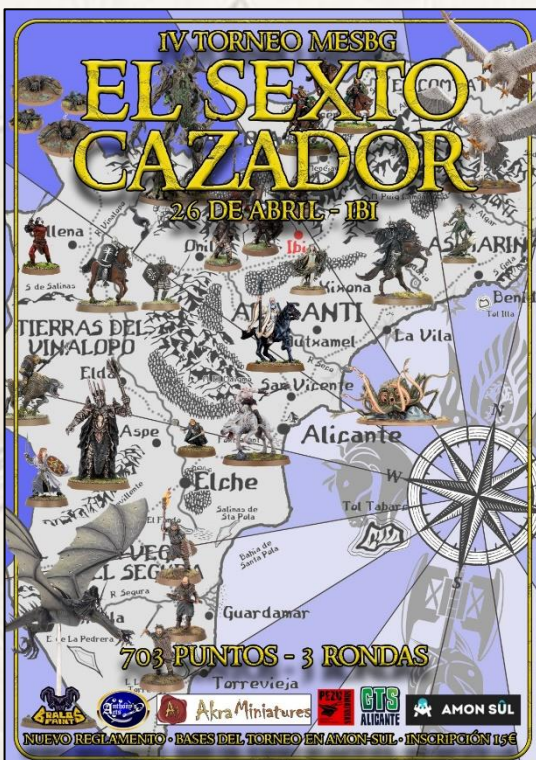


LA GUERRA DEL ANILLO
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

LIGA LA GUERRA DEL ANILLO 2025

A falta de uno en este mes hemos tenido dos Torneos Oficiales para la Liga La Guerra del Anillo 2025, además los dos han coincidido en fecha, aglutinando uno por el norte y otro en el sur, a los jugadores que han decidido acercarse a Zaragoza o Montoro (Córdoba), a cruzar dados con otros entusiastas de nuestro hobby.

Además, se están disputando otros eventos como la II Liga Mordor Este en Sevilla, que se define en estos primeros días de abril, y torneos más locales de los que nos gustaría poder daros información, pero la necesitamos nosotros antes, así que, si sabes de algún torneo, liga, introductorias... lo que sea, háznoslo saber y lo tendremos en cuenta en nuestras páginas.



Para el próximo mes, Abril, están previstos dos torneos interesantes, uno puntuable para la liga, el IV Torneo El Sexto Cazador, que se disputará el 26 de abril en Ibi, Alicante, organizado por la Asociación Amon Sûl, torneo que se disputa a tres rondas a 703 puntos y cuenta con la colaboración de BralosPaint, Anthony's Art, Akra Miniatures, Pezu Miniaturas y GTS Alicante. Este torneo además ha ampliado el número de plazas inicial a 50, por lo que se espera una gran afluencia de generales.

También en Abril se disputará el WTC 2025 Middle-earth SBG en Sheffield, uno de los torneos internacionales más prestigiosos e importantes, que hace dos años tuvo la sede aquí en España. Serán los días 12 y 13 de abril en el Doble Tree Hilton Hotel.

En el próximo número de La Guerra del Anillo intentaremos dar cumplida cuenta de todo lo acontecido en ambos eventos, así como de cualquier información de torneos, jornadas, etc que nos hagáis llegar.

Comenzamos en esta ocasión, en la bonita ciudad de Montoro, Córdoba, donde se disputó el sábado 29 de Marzo, el **III Torneo Tierra de Monte y Oro**, organizado los Khandianos de Estalia de Córdoba y el Club de Tiro con Arco Arcanos de Epora, con el compañero Ernesto al frente del mismo, y con la colaboración del Exmo. Ayuntamiento de Montoro, la Diputación de Córdoba, Estalia Córdoba y La Guerra del Anillo.

El torneo se disputó en el Pabellón Javi Lara Grande de Montoro, Córdoba, un emplazamiento perfecto por la ubicación, con espacio para aparcar, que siempre es bienvenido por los jugadores foráneos, y por estar en zona con muchos bares y restaurantes para el tema de la comida. Además, con mucha luz, muchísimo espacio y tranquilidad.

Hasta Montoro llegaron veinte generales al frente de sus ejércitos a 800 puntos, diez de cada bando y dispuestos a batirse el cobre con tres escenarios creados por la organización y que fueron todo un quebradero de cabeza para los jugadores, que no obstante los disfrutaron.

En cuanto a los ejércitos tuvimos por el Bando de la Luz el Erebor Reclamado de Vilsenas y Adriasecas, con David L. jugando la Batalla de los Cinco Ejércitos y Lowi también con enanos, pero con Las Colinas de Hierro. Por su parte Triskel estuvo al mando de la Alianza de Radagast, y Chico llevaba Los Jinetes de Theoden, siendo El Reino de Rohan de Ruso la otra muestra de los valerosos señores de los caballos. Segundo con El Retorno del Rey, Juanan con La Última Alianza y María con Minas Tirith completaban el bando.

En frente las huestes de la oscuridad, con La Puerta Negra de Vengador y karavatis (7 trolls cada uno), la Hueste del Rey Brujo al mando de Enrique SH. Desde Isengard llegaron cuatro ejércitos: El de Joa era El Ejército de la Mano Blanca, Guille proponía Las Fuera de Isengard, Raúl Exploradores de Ugluk y El Asalto al Abismo de Helm fue la propuesta de David P. Por su parte Dani J. presentó La Horda de Burhdur, Rafalín La Ciudad de los Trasgos (con 92 figuras...) y Abraham Las Profundidades de Moria.

El compañero Ernesto, organizador del torneo nos deja unas palabras acerca de lo que ha sido preparar y disfrutar de esta tercera edición del Tierra de Monte y Oro.



“Me alegra sobremanera realizar eventos tan limpios, divertidos y llenos de buen rollo. Esta es la mejor definición que se me ocurre para describir la consecución de TIERRA DE MONTE Y ORO III.

Todo transcurrió en un clima distendido y de risas, los jugadores centraban su odio en el creador de los infernales escenarios (un servidor), que son ya una seña de identidad del torneo y eso que este año, no tenían tormentas de fuego ni ballesteros disparando aleatoriamente.

Mi sensación hablando con los jugadores es que lo pasaron muy bien, recibí muchos halagos, lo que me llena el espíritu y recarga las pilas para preparar la cuarta edición y eso que, un evento de este tipo, es realmente agotador de preparar, pero sarna con gusto no pica.”

III TORNEO TIERRA DE MONTE Y ORO

SÁBADO 29 DE MARZO 2025

800 PUNTOS

PABELLÓN CUBIERTO JAVI LARA

MONTORO

PUNTUABLE PARA LA LIGA LGDA 2025

ORGANIZA



COLABORA



AYUNTAMIENTO DE MONTORO

PARTICIPANTES

ABRAHAM



PROFUNDIDADES DE MORIA

KARAVATIS



LA PUERTA NEGRA

ADRIASECAS



EREBOR RECLAMADO

LOWI



COLINAS DE HIERRO

CHICO



JINETES DE THEODEN

MARÍA



MINAS TIRITH

DANI J.



LA HORDA DE BUHRDUR

RAFALÍN



LA CIUDAD DE LOS TRAGOS

DAVID L.



LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS

RAÚL



EXPLORADORES DE UGLUK

DAVID P.



ASALTO AL ABISMO DE HELM

RUSO



REINO DE ROHAN

ENRIQUE SH



HUESTE DEL REY BRUJO

SEGUNDO



EL RETORNO DEL REY

GUILLE



LAS FUERZAS DE ISENGARD

TRISKEL



LA ALIANZA DE RADAGAST

JOA



EJÉRCITO DE LA MANO BLANCA

VENGADOR



LA PUERTA NEGRA

JUANAN



LA ÚLTIMA ALIANZA

VILSENAS



EREBOR RECLAMADO

Lo primero que llamaba la atención a los participantes al llegar fueron las mesas, todas tematizadas y ninguna repetida, con bastante escenografía y algunas de ellas verdaderas joyas.



El torneo de Tierra de Monte y Oro tiene la particularidad de que los escenarios siempre son inventados por la organización, que los prueba y prueba para que los participantes pasen un buen rato jugándolos, y todos los años son diferentes, en esta tercera edición se iban a disputar los escenarios Los Exploradores Perdidos, Los Sin Rey y Saquéalo Todo.

En la primera ronda se jugaría el escenario de Los Exploradores Perdidos...

LOS EXPLORADORES PERIDIDOS.

Avanzamos con los muchachos en busca de nuestros exploradores, a los cuales mandamos hace tres días al noroeste de Isengard hacia Enedwaith.

Nos está llevando demasiado tiempo hallar su rastro, pero no así el de otros que también deben rondar por estas latitudes...esto no le va a gustar al jefe y encima he sacado el palo más corto y me toca contárselo a mí. Tengo la suerte de un estúpido trasgo.

- Los jugadores necesitarán 15 minis extra, que se diferencien bien de su lista, divididas en 3 equipos de 5, para representar a sus exploradores.
- Una de cada escuadra será el líder, que tendrá un punto de poder y estará equipado con arco F2-24UM y espada. El resto de escuadrón portará espada.
- Parámetros de los exploradores M6C3/4+F3D4A1V4+I4+.

DISPOSICIÓN DEL ESCENARIO

El escenario estará dividido en 6 cuadrículas imaginarias de 40x60 cm.

DESPLIEGUE

Los jugadores echaran a suertes quien elige esquinas. Estas estarán enfrentadas, siendo las zonas de despliegue de cada uno A-D o B-C.

Los jugadores desplegarán sus partidas de guerra por turnos, debiendo desplegar cada partida en una esquina diferente cada vez, y a 12 UM de dichas esquinas, a no ser que algún jugador solo disponga de una partida de guerra, en cuyo caso desplegará en la que él quiera.

Ejemplo:

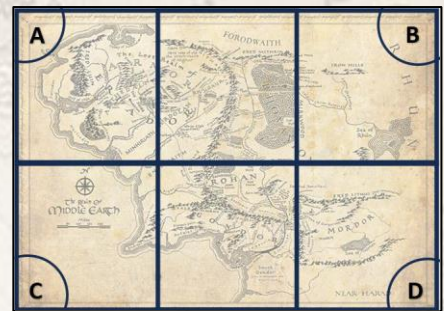
José despliega en A-D y Rafa en B-C, así que José desplegará su primera partida en A, después Rafa pondrá su primera partida en B. Acto seguido, José desplegará obligatoriamente su segunda partida en D y Rafa se tendrá que hacer lo mismo con su segunda, en C.

FIN DE PARTIDA

Cuando uno de los ejércitos se vea desmoralizado, al final de la siguiente ronda, deberá tirar 1D6 y con un resultado de 1-2 la partida finalizará y ganará el jugador con más PV.

REGLAS DEL ESCENARIO

- Al final del turno, empezando por el jugador con la iniciativa, este tirará 2D6 por cada cuadrante en el que tenga al menos una miniatura. Deberá diferenciar cual dado es para encontrar a sus exploradores (5+) y cual para encontrar a los enemigos (6+). Dichas tiradas, no pueden ser modificadas.
- Si alguna de las tiradas tiene éxito, el jugador que controle a esos exploradores, deberá desplegarlos dentro de ese cuadrante, empezando por el jugador con la iniciativa.
- Si en el dado para tu escuadrón sale un 1, eso significa que en ese cuadrante no podrán aparecer los exploradores, en ningún momento de la partida. Esto hace que, si ya llevas tres resultados de 1 anulando así 3 cuadrantes, en los otros tres, si aparecerán obligatoriamente cuando saques 5+ ignorando los resultados de 1, que ya no anularían el cuadrante.



- Los exploradores no cuentan para desmoralización, ni final de partida, son una fuerza aparte, aunque si se beneficiarán de acciones heroicas, estandartes y demás.

PUNTOS FIN DE PARTIDA

- 2PV por cada escuadrón que esté en una de tus zonas de despliegue al final de la partida. Al menos 2 minis de dicho escuadrón deben haber sobrevivido y estar en la zona de despliegue.
- 2PV por cada escuadrón enemigo que hayas destruido (4 minis al menos deben haber sido destruidas).
- 1PV por herir al líder enemigo y 2PV por eliminarlo.
- 1PV por desmoralizar al enemigo y 2PV si además tu no lo estás.

ESCENARIO PRIMERO

LOS EXPLORADORES PERDIDOS

ADRIASECAS <small>EREBON RECLAMADO</small>	29-11	KARAVATIS <small>LA PUERTA NEGRA</small>
JUANAN <small>LA ÚLTIMA ALIANZA</small>	7-27	DANI J. <small>LA HORDA DE BURHDUR</small>
MARÍA <small>MINASIRITH</small>	7-27	ABRAHAM <small>PROFUNDIDADES DE MORIA</small>
TRISKEL <small>LA ALIANZA DE RAMAZA</small>	25-9	RAÚL <small>EXPLORADORES DE UGLUK</small>
CHICO <small>JINETES DE THEODEN</small>	33-7	DAVID P. <small>ASALTO AL ABISMO DE HELM</small>
VILSENAS <small>EREBON RECLAMADO</small>	33-7	VENGADOR <small>LA PUERTA NEGRA</small>
DAVID L. <small>LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS</small>	25-9	RAFALÍN <small>LA CIUDAD DE LOS TRASCOS</small>
RUSO <small>REINO DE BRITAN</small>	9-34	JOA <small>EJÉRCITO DE LA MANO BLANCA</small>
LOWI <small>COLINAS DE HIERRO</small>	16-22	GUILLE <small>LAS FUERZAS DE ISENGARD</small>
SEGUNDO <small>EL RETORNO DEL REY</small>	5-23	ENRIQUE SH <small>HUESTE DEL REY BRUJO</small>

Después de disputarse es primer escenario, en el que Chico y Vilsenas demostraron que la Luz estaba en forma con dos grandes vicotrias, igual que la de Adriasecas y Triskel, también con Luz. Por parte de la Oscuridad era Joa el que daba la cara, secundado por Dani J. y Abraham.

Llegaba el momento de descubrir de qué iba el segundo escenario, ya con los emparejamientos hechos y algunos de lo más interesante ya que a mesa 1 pasaban Joa y Vilsenas, mientras en mesa dos se verían las caras Chico y Adriasecas. También duelos interesantes resultaban los que enfrentaban a mismos bandos: Dani J. y Abraham en el duelo de la Oscuridad y David L. y Triskel en la Luz.

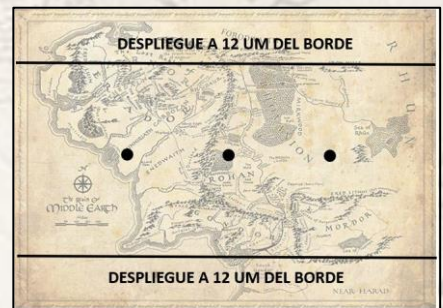
Enrique SH y Guille jugaban en mesa 5 mientras en la 6 Lowi y karavatis luchaban por salir de la parte media, con Ruso y Rafalín a su lado en mesa 7. En las tres últimas mesas Raúl y María, Juanan y David P. y por último Vengador y Segundo.

LOS SIN REY

No me convence nada esto de contratar mercenarios sin bandera ni señor en los mugrientos campamentos de la antigua ciudad de Lond Daer. Esas miserables ratas, se van con cualquiera y son unos pendencieros de cuidado. Si, sé que su reputación en combate es muy buena, pero los muchachos y yo nos apañamos bien casi siempre, sin necesidad de demasiadas trampas ni triquiñuelas JAJAJA.

DESPLIEGUE

Los jugadores tiran 1D6, el jugador que saque el resultado más alto elegirá borde del tablero y colocará su primera partida de guerra a 12 UM, como máximo, de su borde del tablero. Los jugadores se turnarán para ir desplegando sus partidas de guerra.



FIN DE PARTIDA

La partida dura hasta el final de un turno en el que un ejército se ha visto reducido al 25% de su número inicial de miniaturas o menos, momento en el cual ambos jugadores calculan sus PV, ganando el jugador que más PV tenga.

REGLAS ESPECIALES ESCENARIO

- Los "SIN REY" tienen unos atributos de M8C4/4+F4D6A2H3V5+I5+ P*V*D* y estarán equipados con armadura pesada, escudo y espada.
- Los "SIN REY" no se moverán, hasta que una mini esté a 8 UM o menos de ellos, momento en el cual cargarán siempre contra la mini más cercana, a no ser que los controle un jugador.
- Estos se mueven siempre los primeros después de los movimientos heroicos.
- En la fase de movimiento, antes de las acciones heroicas, cualquier héroe situado a 8 UM o menos de uno de ellos, puede entregarle un punto de P, V, D, a su elección (solo a uno por turno y el jugador que lo controle, será el último que le dé un PVD, en plan última palabra), que pasará a la reserva de dicho "SIN REY".
- Esto permitirá controlar a dicha mini hasta el final del turno, he incluso gastar sus puntos de PVD de su reserva. Además, si un jugador controla a un "SIN REY" puede elegir no cargar.
- Los "SIN REY", no pueden atacarse entre ellos.
- Si una mini está en contacto con el borde del tablero y un "SIN REY" debe cargarlo, se considerará que dicho "SIN REY" ha salido por ese borde del tablero en lugar de cargar.
- A sí mismo, un jugador puede sacar a un "SIN REY" por un borde si lo controla durante ese turno.

PUNTOS FIN DE PARTIDA

- 3PV por cada "SIN REY" que hayas conseguido sacar, por tu borde del tablero. 1PV si está dentro de tu mitad del tablero de juego. 2PV si están dentro de tu zona de despliegue.
- 4PV por matar más minis que tu oponente (cuentan las que hacen los "SIN REY", si ese turno controlábamos a dicha mini), solo bajas completas, nada de heridas, ni destinos ni monturas.
- 1PV por herir al líder enemigo.
- 1PV por desmoralizar a tu enemigo.
- 1PV si tu héroe más barato, sigue vivo al final de la partida.

A continuación, los resultados de este segundo escenario, así como algunas fotos de las partidas ya disputadas en el torneo.

ESCENARIO SEGUNDO

LOS SIN REY

JOA <small>EJERCITO DE LA MANO BLANCA</small>	23-18	VILSENAS <small>HEROES RECLAMADOS</small>
CHICO <small>JINETES DE THEROCEN</small>	15-20	ADRIASECAS <small>HEROES RECLAMADOS</small>
DANI J. <small>LA HORDA DE BUHRDUR</small>	21-16	ABRAHAM <small>PROFUNDIDADES DE MORIA</small>
DAVID L. <small>LA BATALLA DE LOS CINCO EJERCITOS</small>	8-26	TRISKEL <small>LA ALIANZA DE RANCAST</small>
ENRIQUE SH <small>HUESTE DEL REY BRUJO</small>	17-23	GUILLE <small>LAS FUERZAS DE ISENGARD</small>
IOWI <small>COJINAS DE HIERRO</small>	16-21	KARAVATIS <small>LA PUERTA NEGRA</small>
RUSO <small>REINO DE BROGAN</small>	24-18	RAFALÍN <small>LA CIUDAD DE LOS TRASCOS</small>
RAÚL <small>EXPLORADORES DE UGLUK</small>	13-20	MARÍA <small>MINAS IRITH</small>
JUANAN <small>LA ÚLTIMA ALIANZA</small>	28-11	DAVID P. <small>ASALTO AL ABISMO DE HELM</small>
VENGADOR <small>LA PUERTA NEGRA</small>	15-23	SEGUNDO <small>EL RETORNO DEL REY</small>





Terminada la segunda ronda, con Joa, Adriasecas, Dani J. y Triskel como grandes beneficiados con sus victorias, llegó el tiempo para la charla, para debatir, para reír... y para comer. La ubicación del lugar facilitó en gran medida el poder comer a gusto en los bares que circundaban el Pabellón donde se disputaba el torneo. Casi dos horitas de interrupción en la que todos disfrutaron también de la gastronomía cordobesa.

Todos listos para el tercer y último escenario, en el que los cruces nos deparaban aún un torneo abierto, con muchos pretendientes y algunos claros favoritos como Joa, con su Ejército de la Mano Blanca, Triskel con la Alianza de Radagast, Dani J. con la Horda de Buhrdur o Guille con Las Fuerzas de Isengard.

Los emparejamientos de esta fase final daban la oportunidad a todos a ser campeones de esta tercera edición del torneo, planteando unos duelos de lo más interesantes: Joa contra Triskel, Vilsenas con Adriasecas, Chico y Dani J., Guille contra Abraham o Enrique SH y Juanan.

SAQUÉALO TODO

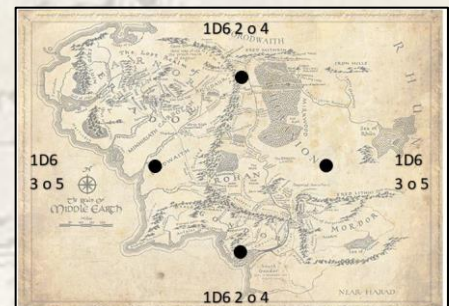
A 60 leguas de la alcantarilla donde viven esos mercenarios, hemos encontrado lo que buscábamos. Un auténtico filón de tesoros se haya ante nosotros, en unas ruinas no muy antiguas de una mina de oro. Por contrapartida, nos han emboscado las alimañas que llevan semanas siguiendo nuestro rastro. Son más organizados que nosotros, nuestros oficiales tratan de mantener una coherencia mínima en nuestras filas a la vez que saqueamos el lugar. Les deseo suerte, yo solo quiero rajar un par de gargantas, conseguir un poco de oro y salir de aquí sin alimentar a los cuervos, me conformo con poco.

DISPOSICIÓN DEL MAPA

En cada mesa habrá colocados cuatro marcadores con dos gomillas cada uno, que representarán los botines a rescatar (se consideran objetos ligeros).

DESPLIEGUE

Torbellino de batalla: Al final de tu fase de movimiento, tira 1D6 por cada una de tus partidas de guerra que no estén en el campo de batalla y consulta la tabla a continuación (el capitán de la partida de guerra puede usar Poder para modificar esta tirada hacia arriba o hacia abajo). Las miniaturas no pueden cargar en el turno en que llegan. Tira por cada partida de guerra por separado. Las partidas que aún no han llegado cuentan como que están en el campo de batalla para determinar si tu ejército esta desmoralizado.



RESULTADO 1D6:

- 1 - La partida de guerra no ha llegado.
- 2 - Tu oponente elige un punto en los bordes norte o sur al menos a 6UM de una esquina y todas las minis de la partida entran en el campo desde ese punto.
- 3 - Tu oponente elige un punto en los bordes este u oeste al menos a 6UM de una esquina y todas las minis de la partida entran en el campo desde ese punto.
- 4 - Tú eliges un punto en los bordes norte o sur al menos a 6UM de una de las esquinas y todas las minis de la partida entran al campo desde ese punto.
- 5 - Tú eliges un punto en los bordes este u oeste al menos a 6UM de una de las esquinas y todas las minis de la partida entran al campo desde ese punto.
- 6 - Tú eliges un punto en cualquier borde al menos a 6UM de una esquina y todas las minis de la partida entran al campo desde ese punto.

FIN DE PARTIDA

La partida dura hasta el final de un turno en el que un ejército se ha visto reducido al 25% de su número inicial de miniaturas o menos, momento en el cual ambos jugadores calculan sus PV, ganando el jugador que más PV tenga.

REGLAS DEL ESCENARIO

- Al final del turno, cada mini que haya permanecido en contacto con uno de los marcadores, sin hacer nada, tirará 1D6.
- Con un resultado de 5+ no modificable, dicha mini podrá coger uno de los dos tesoros que hay en dicho marcador y cada mini solo puede portar uno.

MINIATURA PUNTO DE REUNIÓN

- Antes del inicio de la partida, cada jugador pondrá una pegatina suministrada por la organización, debajo de una de sus minis, que no puede ser un héroe (a no ser que dicha lista solo posea héroes, pero nunca puede ser el líder).
- Dicha mini, tendrá 3 puntos de "A MI" que podrá usar, a partir del tercer turno de la partida.
- Dichos puntos podrán gastarse al final del turno, cuando un jugador grite "A MIIIIII" (es obligatorio, no seáis vergonzosos), si ambos jugadores lo dicen, la mini que lo hará primero será la que tenga una inteligencia más alta. En caso de tener la misma inteligencia, se lo jugaran a 1D6.
- Una vez se ejecute el efecto, la mini será revelada. El efecto es igual que el de un movimiento heroico, pero solo 3 UM y no se podrá cargar.

PUNTOS FIN DE PARTIDA

- 1PV por cada tesoro que conserves al final de la partida.
- Antes del inicio de la partida anota en secreto dos piezas de escenografía de al menos 3 UM de tamaño. Si al final de la partida tienes al menos una mini en contacto con dicha pieza, ganas 1PV por cada pieza.
- 2PV si tu miniatura punto de reunión, sigue viva al final de la partida.
- 1PV por desmoralizar a tu oponente o 2PV si tu no lo estás.
- 1PV por mantener un estandarte vivo al final de la partida o 2PV si a tu oponente, no le queda ninguno.

Todos los participantes disfrutaron de las partidas, aunque hay que reconocer que algunos se lo tomaron de forma más distendida que otros...



Con los resultados de esta tercera ronda sobre la mano quedó claro que Joa iba a proclamarse Campeón del torneo con una victoria abrumadora sobre Triskel, con Vilsenas dominando también a Adriasecas y Dani J. a Chico. También Enrique SH dio cuenta de Juanan con solvencia, o David L. de Ruso.

Y sí, los de la foto anterior se lo tomaron de forma tranquila y acabaron con un empate sorpresa que ninguno esperaba, jeje.

ESCENARIO TERCERO

SAQUÉALO TODO

JOA EJÉRCITO DE LA MANO BLANCA	30-8	TRISKEL LA ALIANZA DE BRANGAST
VILSENAS EREBOR RECLAMADO	32-8	ADRIASECAS EREBOR RECLAMADO
CHICO JINETES DE THEODEN	9-26	DANI J. LA HORDA DE BUHRDUR
GUILLE LAS FUERZAS DE ISENGARD	24-18	ABRAHAM PROFUNDIDADES DE MORIA
ENRIQUE SH HUESTE DEL REY BRUJO	35-6	JUANAN LA ÚLTIMA ALIANZA
DAVID L. LA BATALLA DE LOS CINCO EJÉRCITOS	28-10	RUSO REINO DE BOHAN
IOWI COLINAS DE HIERRO	13-30	SEGUNDO EL RETORNO DEL REY
KARAVATIS LA PUERTA NEGRA	19-19	RAFALÍN LA CIUDAD DE LOS TRASCOS
MARÍA MINAS TIRITH	13-18	VENGADOR LA PUERTA NEGRA
RAÚL EXPLORADORES DE UGLUK	26-21	DAVID P. ASALTO AL ABISMO DE HELM

GUERRA ANILLO

Una vez acabadas las partidas y mientras la organización se dedicaba a hacer los cálculos y acabar de decidir los premiados, los jugadores departieron, comentaron sus partidas, las anécdotas, se tomaron uno de los refrigerios con los que la organización había preparado para los jugadores, incluso hubo quien tuvo tiempo durante el torneo de hacer algún tiro con los arcos que estaban al lado justo de las mesas, sin duda una atracción más para venir a Montoro. Y por qué no decirlo, a mirar uno poco lo que luego se iba a regalar en la entrega de premios...





El Campeón Absoluto fue Joa con su lista del Ejército de la Mano Blanco, mientras el Mejor General de la Luz fue Vilsenas con Erebor Reclamado. El Mejor General de la Oscuridad recayó en Enrique SH con una lista de La Hueste del Rey Brujo.

Los premios artísticos fueron para Lowi como Ejército Mejor Pintado (Enanos de las Colinas de Hierro), el de Ejército Mejor Personalizado para los Trolls de karavatis (La Puerta Negra), La Mejor Peana Escénica para Rafalín con su Ciudad de los Tragos, y por último Dani J. se llevó el premio a la Mejor Mesa de Juego, aportando varias de ellas al torneo.



CAMPEÓN ABSOLUTO
JOA

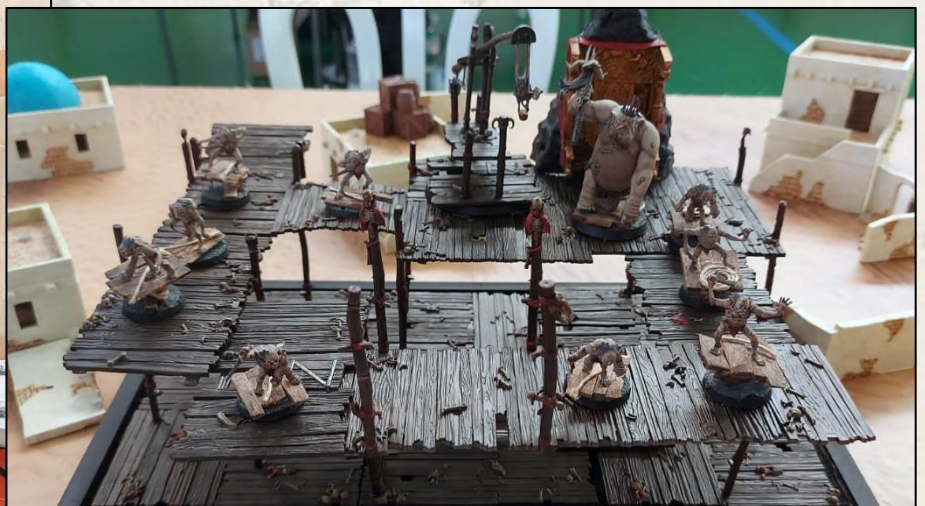
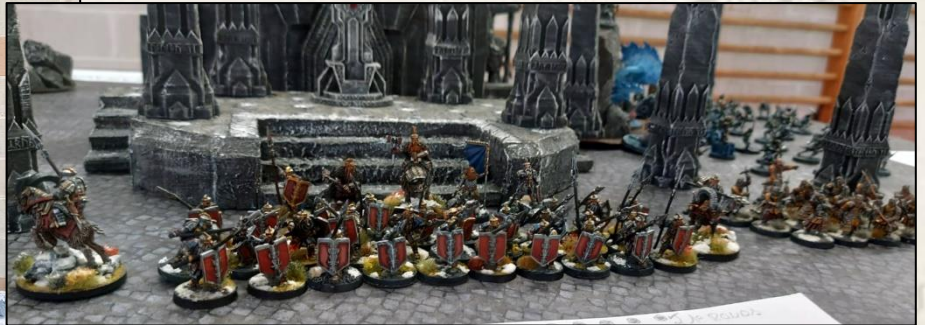
Army of the White Hand	
800 points 61 models 19 bows 0 throwing weapons	
Broken: 31 killed Quartered: 15 remaining Might: 12	
Saruman	170
3x Crebain	60
5x Uruk-hai Scout Shield	45
5x Isengard Orc Warrior Spear	30
1x Isengard Orc Warrior Banner	30
3x Wild Man of Dunland Bow	18
1x Wild Man of Dunland	5
Grima Wormtongue	25
The Wild Man Oathmaker	55
6x Wild Man of Dunland Bow	36
4x Isengard Orc Warrior Spear	24
Wild Man Chieftain	40
6x Wild Man of Dunland Bow	36
4x Isengard Orc Warrior Spear	24
Isengard Orc Captain	45
3x Uruk-hai Scout Shield	27
4x Isengard Orc Warrior Spear	24
2x Wild Man of Dunland Bow	12
Wild Man Chieftain	40
3x Uruk-hai Scout	24
3x Isengard Orc Warrior Spear	18
2x Wild Man of Dunland Bow	12
Army built at modular.tabletopadmiral.com	



MEJOR GENERAL LUZ
VILSENAS



MEJOR GENERAL OSCURIDAD
ENRIQUE SH





III TIERRA DE MONTE Y ORO

ESC 1 ESC 2 ESC 3 TOTAL PT VIC

JOA <small>EJERCITO DE LA MANO BLANCA</small>	34	23	30	87	45
VILSENAS <small>EBEROS RECLAMADO</small>	33	18	32	83	45
ENRIQUE SH <small>HUESTE DEL REY BRUJO</small>	23	17	35	75	37
DANI J. <small>LA HERDA DE BUHERR</small>	27	21	26	74	32
GUILLE <small>LAS FUERZAS DE HENARDO</small>	22	23	24	69	33
DAVID L. <small>LA BATALLA DE LOS CINCO EJERCITOS</small>	25	08	28	61	27
ABRAHAM <small>PROFUNDIDADES DE MORIA</small>	27	16	18	61	30
TRISKEL <small>LA ALIANZA DE LA MONTAÑA</small>	25	26	08	59	24
SEGUNDO <small>EL REINO DE ERLING</small>	05	23	30	58	26
CHICO <small>LOS HEREDEROS DE LA TIERRA</small>	33	15	09	57	29
ADRIASECAS <small>EBEROS RECLAMADO</small>	29	20	08	57	25
KARAVATIS <small>LA PUERTA NEGRA</small>	11	21	19	51	24
RAÚL <small>EXPLORADORES DE ULLUK</small>	09	13	26	48	23
RAFALÍN <small>LA CIUDAD DE LOS TRASCOS</small>	09	18	19	46	23
IOWI <small>EL REINO DE HIERRO</small>	16	16	13	45	23
RUSO <small>EL REINO DE HIERRO</small>	09	24	10	43	21
JUANAN <small>LA ÚLTIMA ALIANZA</small>	07	28	06	41	16
MARÍA <small>MINAS DE HIERRO</small>	07	20	13	40	15
VENGADOR <small>LA PUERTA NEGRA</small>	07	15	18	40	15
DAVID P. <small>ASALTO AL ABISMO DE HELM</small>	07	11	21	39	21



III TIERRA DE MONTE Y ORO

2025

El segundo torneo disputado este mes valedero para la Liga La Guerra del Anillo se disputó en Zaragoza el mismo día, el 29 de marzo. Se trataba también de una tercera edición, concretamente lleva por nombre **III Torneo Corona de Aragorn**, organizado en Odisea Games, con la colaboración de Akaro Dice, Pingüino laser, Anubis Manufactorum y La Guerra del Anillo.

Los organizadores, @javier.rubiales , @men12zgz y @anel_minisaturas se habían propuesto un torneo al que pudieran acudir los jugadores de la zona norte noreste, y viendo la acogida que han tenido a buen seguro que seguirán haciendo este torneo por tierras zaragozanas.

Se habían ofertado cuarenta plazas para el torneo y cuarenta generales acudieron al evento, jugado en formato escalada a tres rondas.

En la primera una lista de 500 puntos, que para el segundo sería de 650 y para el tercer escenario y definitivo de 800 puntos. Se respetaban los enfrentamientos de Luz contra Oscuridad.

III Torneo Corona de Aragorn

29 de Marzo 2025
40 plazas



3 partidas:

Luz vs Oscuridad
15€

Formato escalada

500 pts

650 pts

800 pts

Odisea Games. Zaragoza



LA GUERRA DEL ANILLO
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

"La Organización quiso agradecer profundamente la recepción del evento, que enseguida agotó plazas y la excelente actitud de todos aquellos que asistieron, ese era el motivo de embarcarse en la realización de este torneo y hace que todo el esfuerzo merezca la pena.

Gracias de corazón a todos!!"

40 participantes repartidos en los bandos de Luz y Oscuridad a partes iguales para que todos los enfrentamientos fuesen respetando este requisito, algo que a veces se echa de menos en algunos torneos.

PARTICIPANTES

ADAM

EL VIEJO TOBY

MARK

ALBERTMM

FICTOR

MERLÍN

ALEXVP

GANDALFELFOSIL

NOLDOR

APU

GANXO

OESTENSSEER

CAMADAR

GOLPEZAST

PEIO

CAPTAINROM

GREATBULL

RAUL EL CHAVAL

CARLES PONS

IVAN ZAPATER

RAÚL

CID

JAVO

REXOR

COCO

JONASN

RIOJANO

CONDEMOR

KASKYS

RUIAKAS

DARIUS

LOBO

THRANDUILELREY

DAVIDSV

MAESE BASTO

TIKI

DOOM

MAIVESI

TRASTO

MANGLIM

En la primera ronda los emparejamientos nos dejaron los siguientes duelos.

ESCENARIO PRIMERO

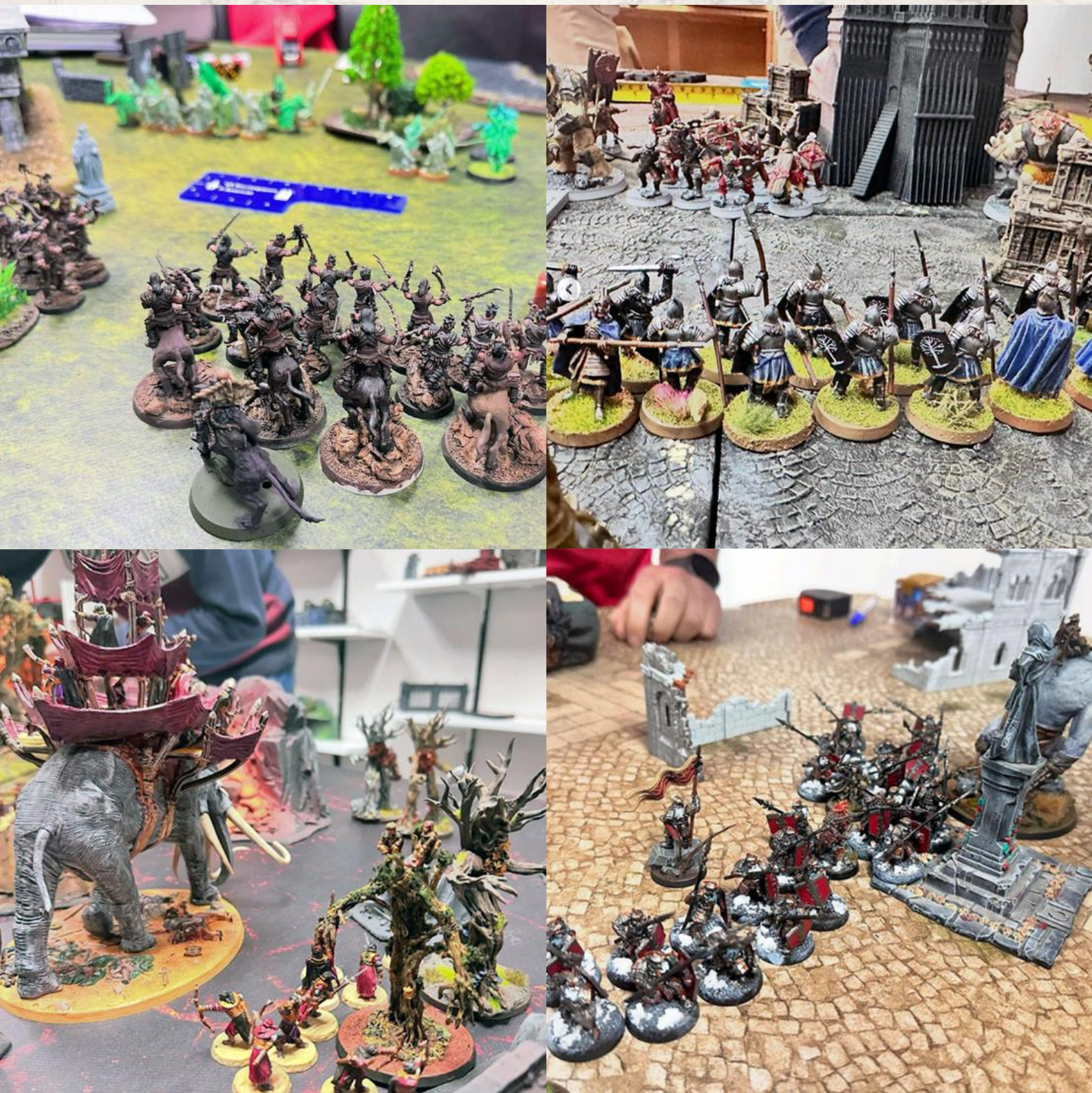
CAMADAR	15-0	NOLDOR
COCO	12-0	JONASN
CID	18-1	DARIUS
ADAM	20-0	TIKI
FICTOR	14-4	RIOJANO
MANGLIM	10-0	DAVIDSV
MARK	11-3	THRANDUILREY
GANDALFELFOSIL	8-4	TRASTO
CONDEMOR	14-4	GANXO
PEIO	14-0	EL VIEJO TOBY
RAÚL	12-6	CAPTAIN ROM
ALBERTMM	12-3	ALEX VP
MAESE BASTO	12-6	IOBO
JAVO	18-0	GREATBULL
DOOM	13-3	MERLÍN
GOLPEZAST	1-19	APU
IVANZAPATER	11-5	OESTENSSER
KASKYS	17-3	REXOR
CARLES PONS	14-1	RAUL EL CHAVAL
RUIAKAS	12-5	MAIVESI

En esta primera prueba destacaron las victorias claras de Adam, Javo, Cid, Apu o Camadar, presentando sus credenciales al título. Sin tiempo para digerir lo sucedido volvían las hostilidades con el segundo de los escenarios.

ESCENARIO SEGUNDO

CAMADAR	17-0	RUIAKAS
COCO	14-3	OESTENSSEER
CID	18-2	DOOM
ADAM	8-1	JAVO
FICTOR	9-11	GANXO
MANGLIM	10-0	APU
MARK	8-3	RJOJANO
GANDALFELFOSIL	7-0	RAUL EL CHAVAL
CONDEMOR	12-5	THRANDUILELREY
PEIO	13-11	TRASTO
TIKI	20-0	GREATBULL
ALBERTMM	11-2	ALEX VP
MAESE BASTO	14-6	REXOR
JONASN	13-10	IVAN ZAPATER
LOBO	18-4	KASKYS
DARIUS	11-5	DAVID SV
GOLPEZAST	4-4	MERLÍN
EL VIEJO TOBY	15-8	CAPTAIN ROM
CARLES PONS	14-13	RAÚL
NOLDOR	8-7	MALVESI

Después del segundo escenario, donde Camadar, Coco y Cid mantuvieron las buenas sensaciones de la primera partida, colocándose muy bien posicionados de cara a la ronda final, llegó el momento del descanso para comer algo, reponer fuerzas y charlas con conocidos y nuevos compañeros de hobby.



En la última ronda se decidiría el ganador de esta Tercera Edición del Torneo Corona de Aragorn de Zaragoza, todas las miradas en las mesas donde Camadar se la jugaba contra Javo, Coco contra Raúl y Cid con Manglim, eran los máximos favoritos.

ESCENARIO TERCERO

CAMADAR	14-1	JAVO
COCO	20-3	RAÚL
CID	8-8	MANGLIM
ADAM	18-5	IOBO
FICTOR	14-1	NOLDOR
MARK	15-10	EL VIEJO TOBY
GANDALFELFOSIL	14-9	RUIAKAS
CONDEMOR	10-11	DOOM
PEIO	6-9	ALEX VP
TIKI	12-3	ALBERT MM
MAESE BASTO	2-10	JONASN
APU	10-16	DARIUS
THRANDUILREY	20-8	IVAN ZAPATER
RJOJANO	16-6	KASKYS
GANXO	18-5	MERLÍN
DAVID SV	16-6	REXOR
GOLPEZAST	15-6	CAPTAIN ROM
OESTENSSER	15-14	MALVESI
CARLES PONS	0-10	TRASTO
GREATBULL	0-8	RAUL EL CHAVAL

En la tercera ronda Camadar aseguró el título logrando una buena victoria ante Javo, mientras que Coco hizo lo propio con Raúl. Cid no pudo pasar el empate con Manglim, el mejor jugador con ejército de la luz, y Adam lograba otra buena victoria ante Lobo.

El recuento de puntos de la tercera ronda nos daría los resultados finales.

El ganador del torneo fue para un gran Camadar, perteneciente a Guarnición Amon Cat, que sumó tres grandes victorias, aunque su contrincante en la última ronda, Javo, le puso las cosas difíciles.

El Mejor General de la luz fue para Manglim, que salvó el honor de su bando, al ser el primero en una larga lista de ejércitos de la oscuridad.

Por su parte Coco fue el Mejor General de la Oscuridad, en una clasificación eminentemente oscura...

Javo, de Riojirrim se llevó para tierras riojanas el título de Ejército Mejor Pintado, mientras que la Cuchara de Palo fue para Greatabull, de Los Últimos de Bugman.



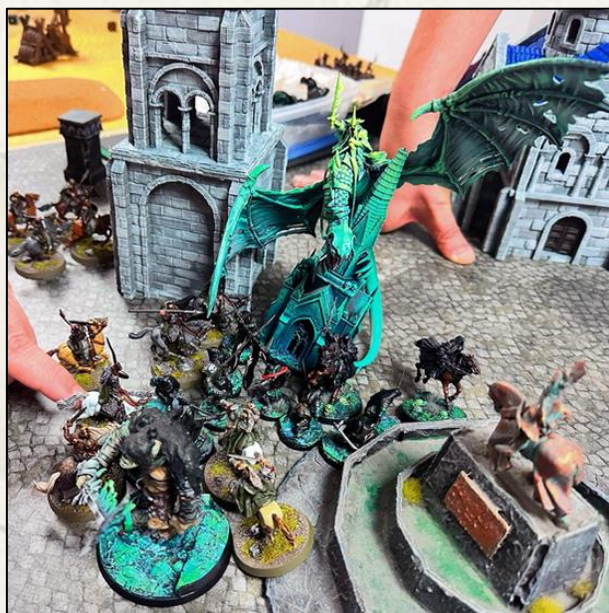




Y por último os dejamos la Clasificación General del evento, deseando que en la próxima edición tengan el mismo éxito que en esta.

III CORONA DE ARAGORN

	ESC 1	ESC 2	ESC 3	PINTU	TOTAL	PTVIC
CAMADAR	15	17	14	10	56	46
COCO	12	14	20	10	51	46
CID	18	18	08	10	47	44
ADAM	20	08	18	05	51	46
FICTOR	14	09	14	10	41	37
MANGUM	10	10	08	10	40	28
MARK	11	08	15	10	40	34
GANDALFELPOSIL	08	07	14	10	39	29
CONDEMOR	14	12	10	10	38	36
PEIO	14	13	06	10	36	33
TIKI	00	20	12	10	35	32
ALBERTMM	12	11	03	10	35	26
MAESE BASTO	12	14	02	10	33	28
TRASTO	04	11	10	10	32	25
APU	19	00	10	10	31	29
JONASN	00	13	10	10	30	23
JAVO	18	01	01	10	28	20
THRANDUILREY	03	05	20	10	28	28
ALEXVP	03	11	09	10	28	23
DOOM	13	02	11	10	28	26
IOBO	06	18	05	10	27	29
DARIUS	01	11	16	10	27	28
RIOJANO	04	03	16	10	27	23
GANKO	04	02	18	10	27	24
DAVIDSV	00	05	16	10	27	21
GOLPEZAST	01	04	15	10	26	20
IVANZAPATER	11	10	08	10	25	29
KASKYS	17	04	06	10	25	27
EL VIEJO TOBY	00	15	10	10	24	25
CARLES PONS	14	14	00	00	33	28
RAÚL	12	13	03	10	23	28
RAUL EL CHAVAL	01	00	08	10	23	09
RUIAKAS	12	00	09	10	22	21
OBTENSER	05	03	15	10	22	23
MERLIN	03	04	05	10	18	12
NOLDOR	00	08	01	10	16	09
MAIVESI	05	07	14	00	24	26
REXOR	03	06	06	10	14	15
CAPTAIN ROM	06	08	06	00	18	20
GREATBULL	00	00	00	10	07	00



ODISEN GAMES



III TORNEO CORONA DE ARAGORIN
2025

CLASIFICACIÓN LIGA LGDA 2025

POS	PARTICIPANTE	LIGA LGDA 2025	XIII HISPANIAS	III CORONA DE ARAGON	III TIERRA DE MONTE Y ORO
1	JOA	32	16		16
2	VILSENAS	24	10		14
3	DANI J.	20	9		11
4	CAMADAR	19		19	
5	COCO	18		18	
6	CID	17		17	
7	ADAM	16		16	
8	TRISKEL	15	7		8
9	JOSE VALLE	14	14		
10	FICTOR	14		14	
11	TORREKAMPEÑO	13	13		
12	RAFALÍN	13	8		5
13	MANGLIM	13		13	
14	MARK	12		12	
15	ENRIQUE SH	12			12
16	KAZADURUM	11	11		
17	GANDALFELFOSIL	11		11	
18	CONDEMOR	10		10	
19	PEIO	10		10	
20	TIKI	10		10	
21	ALBERT MM	10		10	
22	ISMAHELL	9	9		
23	JUANAN	9	6		3
24	MAESE BASTO	9		9	
25	TRASTO	9		9	
26	APU	9		9	
27	JONASN	9		9	
28	GUILLE	9			9
29	DAVID L.	9			9
30	ERNESTO	8	8		
31	KARAVATIVS	8	2		6
32	JAVO	8		8	
33	THRANRUILELREY	8		8	
34	ALEXVP	8		8	
35	ABRAHAM	8			8
36	GONZALO	7	7		
37	DOOM	7		7	
38	LOBO	7		7	
39	DARIUS	7		7	
40	SEGUNDO	7			7
41	CHICO	7			7
42	MARCELO	6	6		
43	RIOJANO	6		6	
44	GANXO	6		6	
45	DAVID SV	6		6	
46	ADRIASECAS	6			6
47	JRATAZZI	5	5		
48	LUIS J.	5	5		
49	VENGADOR	5	3		2
50	GOLPEZAST	5		5	
51	IVAN ZAPATER	5		5	
52	KASKYS	5		5	
53	RAÚL	5			5
54	JAVI PORTILLO	4	4		
55	GUILLE	4	4		
56	EL VIEJO TOBY	4		4	
57	CARLES PONS	4		4	
58	RAÚL	4		4	
59	LOWI	4			4
60	RUSO	4			4
61	DORKARAZ	3	3		
62	RAUL EL CHAVAL	3		3	
63	RULAKAS	3		3	
64	OESTENSSER	3		3	
65	MARÍA	3			3
66	JESÚS M.V.	2	2		
67	MERLÍN	2		2	
68	NOLDOR	2		2	
69	MALVESÍ	2		2	
70	RAÚL V.	1	1		
71	REXOR	1		1	
72	CAPTAIN ROM	1		1	
73	GREATBULL	1		1	
74	DAVID P.	1			1

GUERRA DEL ANILLO

LA TIERRA MEDIA EN MINATURA



EL DESAFÍO

LA COMPAÑÍA DEL ANILLO - CHEDUNITA