



# LA GUERRA DEL ANILLO

LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

# 31  
AGO  
2025

ARTICULOS

ORGANIZACIÓN DE MESAS. SEÑORES DEL VALLE

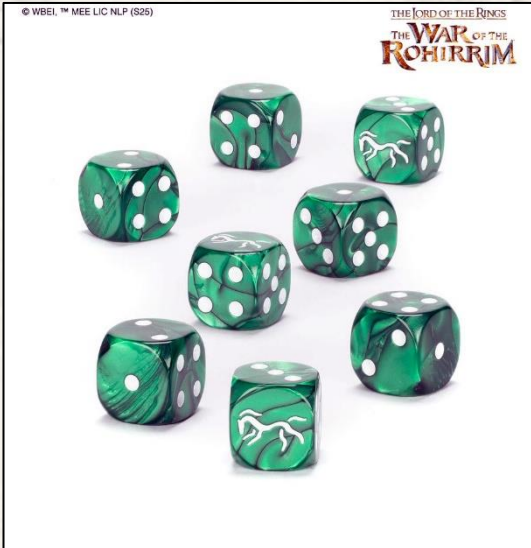
CONCURSOS LGDA

AGOSTO 2025

# MAGAZINE

**L**os dados vuelven a recibir un lavado de cara en la gama de El Señor de los Anillos. Tenemos

ya hasta una tercera versión de los dados de Rohan, que a lo largo de toda la vida de la gama de Games Workshop, es de los ejércitos que han pasado por todas las posibilidades, comenzando por unos de canto redondo, verdes con un diseño un tanto tribal, para luego, pasados unos años, recibir el rediseño que los llevó a un verde joya, el cambio de dirección del caballo y con los cantos lisos.



Ahora han vuelto a aparecer una nueva edición de nuevo con los cantos redondeados y un caballo que recuerda a aquellos primeros.

¿Qué opináis de estos cambios? ¿Puede ser que piensen en las altas esferas que los cantos redondos hacen rodar mejor a los dados? ¿Es simplemente otra estrategia de marketing con la que endosarnos otra cajita más de dados?...

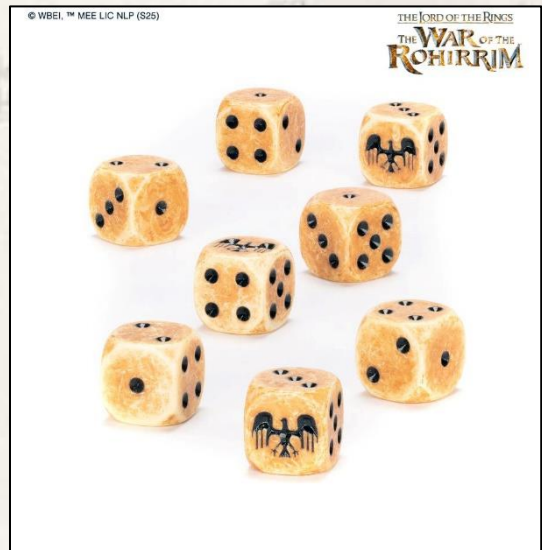
La verdad es que hay opiniones para todo, pero los coleccionistas ya se han apresurado a estas horas a reservar al menos una cajita de las dos versiones nuevas, al menos los dados color crema de Dunland sí que son novedad.

Estos nuevos tiene al menos una presencia diferente a todo lo visto hasta el momento en la gama que tenían para El Señor de los Anillos, con un tono amarillento y que parece desgastado, además de un logo de un pájaro que habrá que ir asociando con Dunland.

Hay quien estudia las posibilidades de conseguir un 6 según el tipo de dado, y puedes encontrarte en algunos torneos a verdaderos frikis de la probabilidad, que te hablan que los de cantos redondeados son más o menos propensos a conseguir el éxito seguro (ese deseado 6)... mientras que afirman que con los bordes lisos es más complicado obtener ese dígito.

Sea como fuere, la verdad es que casi todos picamos y tenemos en nuestras bolsas de dados algún que otro tesoro, y es que últimamente hasta está de moda que los jugadores intercambien dados, además de que hace algunos años en los torneos punteros y en los no tanto, te obsequiaban por participar con un dado.

Y ahora con estos nuevos dados son muchos los que logran que pasen casi de inmediato a ser productos de esos que desaparecen del catálogo de venta y aumenten su valor ya que suelen ser tiradas bajas y luego los que los quieren deben de tirar de chequera, y es que otra cosa no, pero saber todos los trucos para vender sí se los saben en Games Workshop.



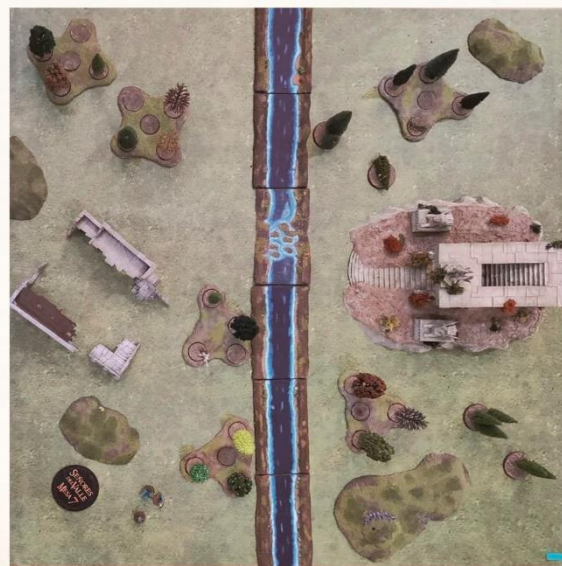
En breve seguramente tendremos algún modelo nuevo para Mordor o para Lothlorien, si las ventas van bien, es una forma sencilla para ellos de hacernos pasar por caja, abrírnos el apetito por coleccionar y de paso obtener más beneficios.

Este mes la Asociación Señores del Valle de Valladolid nos ofrece cómo organizar la escenografía de las mesas dándonos la posibilidad de montar mesas temáticas con una serie de reglas para cada una, haciendo que en cada mesa el disfrute sea máximo. Un gran trabajo que han querido compartir con todos nosotros por si a alguien le viene bien. Muchísimas gracias.



### Amon Hen

- Río: Terreno difícil acuático. Aguas profundas miniaturas tamaño hombre (en las de caballería se considera la altura de la montura). Tabla de nado.
- Vados: Terreno difícil acuático. Aguas poco profundas.
- Bosques: Terreno difícil boscoso. No quitar árboles. **Ver hoja Bosques y Cobertura.** Aplica a toda la base.
- La Colina de la Vista, las rocas de alrededor del sitial son escalables.



## Amon Sûl



- 1.a Atalaya: Se considera campo abierto.
- Campamento: Es terreno difícil.
- Moradas de antiguos Señores: Los túmulos son transiables.
- Naturaleza muerta: Los bosquetes de árboles son terreno infranqueable y se considera que siempre están en la línea de visión entre miniaturas a ambos lados.



## Arnor



- Fortaleza del Viejo Remo: Otrora la morada de uno de los señores de estas tierras la gran torre se encuentra abandonada y en ruinas tras la victoria del mal. Es terreno infranqueable.
- Bosques: Terreno difícil boscoso. No quitar árboles. **Ver hoja Bosques y Cobertura.** Aplica a toda la base.
- Ruinas: originariamente las casas de los habitantes de estas tierras, algunas con varios niveles, ya no conservan ni las escaleras. Se puede subir a los niveles superiores escalando.
- Pequeño regato: El no se considera aguas superficiales.



@SeñoresDelValle

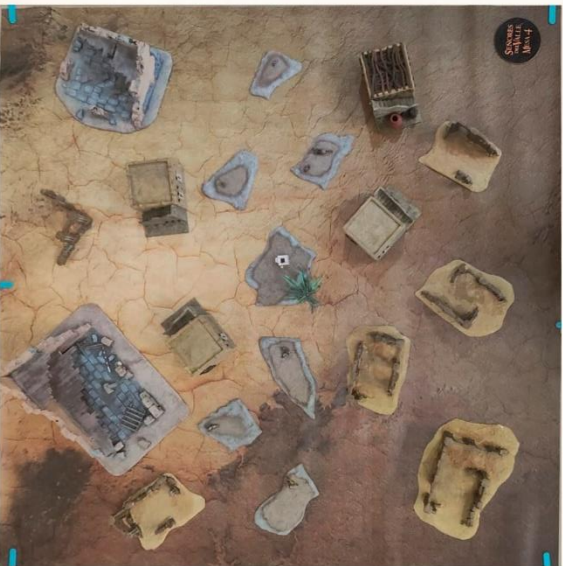


@SeñoresDelValle

## Desierto de Harad



- Arenas movedizas: Cuentan como terreno difícil. Se aplican las reglas para nadar en aguas profundas para moverse a través de ellas, salvo que no se consideren un elemento acuático. (Se distinguen por los cuepos en ellas.)
- Casas haradim: las escaleras son accesibles para miniaturas de infantería (peana 25mm), si es necesario pueden apartarse ligeramente, y subirse a los tejados. La casa es accesible.
- El pozo: Su base no se considera terreno difícil.
- Las arenas del desierto: Con el paso del tiempo la arena ha cubierto los escombros, las bases de las ruinas no se consideran terreno difícil.



## Edoras



- La ciudad Dorada: Los edificios son jugables, aquellos con varias alturas tienen escaleras interiores por las que se puede acceder a las estancias superiores.
- Gimientes firmes: Los cimientos de piedra de las casas son una posición elevada defendible.



@SeñoresDelValle



@SeñoresDelValle

## Folde Oeste



- La ciudad Dorada: Los edificios son jugables, aquellos con varias alturas tienen escaleras interiores por las que se puede acceder a las estancias superiores.
- Cimientos firmes: Los cimientos de piedra de las casas son una posición elevada defendible.
- Campos de cultivo: Terreno difícil boscoso. Son considerados terreno boscoso a efectos de la regla "Criaturas de los Bosques". Los cultivos y las vallas entorno a ellos son una única cobertura. Las vallas son defendibles. Aunque colocamos la miniatura sobre el cultivo hay que considerar que la miniatura está en la base del elemento, no sobre este a efectos de líneas de visión y acciones como saltar. **Ver hoja Cultivos y Cobertura.**
- Bosque: Terreno difícil boscoso. **Ver hoja Bosques y Cobertura.** Aplica a toda la base del elemento.
- Redugnados: Los aldeanos se han encerrado en las casas bloqueando las puertas. El interior de las casas no es jugable, son elementos infranqueables.



## Minas de Moria



- Columnas derruidas: Terreno difícil montañoso. Las coberturas que aporten los fragmentos que forman el elemento de escenografía.
- Abismo: Un profundo abismo atraviesa el campo de batalla, si una miniatura cae en el retirala como baja. Puede cruzarse con un Gran Salto (Leaping).
- Pasarelas pequeñas: En estas no hace falta tirar en la tabla de salto, para subir si.

### Reglas especiales

- Contemplad el gran Reino y Ciudad de la Mina del Enano: En las batallas en las profundidades de Moria se aplican las reglas de combate nocturno. El alcance de las Armas de Proyectiles y Poderes Mágicos se ve reducido a 12". Los disparos que impactan obtienen +1 para herir. Las miniaturas con la regla especial habitantes de las cavernas ignoran esta regla especial. En las batallas en Moria no influyen las condiciones climáticas externas o el momento del día.
- Espejos cianos: Los cianos emplean grandes espejos para reflejar la luz, un espejo ilumina un área de 180" y 12" de radio. Las miniaturas dentro del área iluminada por uno o varios espejos pueden ser vistas e impactadas desde más de 12", esos impactos no reciben la bonificación de +1 en la tirada para herir. Los espejos pueden girarse o intentar destruirse (2HD7). Pueden girarlo en la fase final del turno miniaturas con forma humanóide que no hayan hecho ninguna acción distinta de mover durante ese turno. Las miniaturas de tipo Bestia solo pueden intentar destruirlo. Las miniaturas de Bandada o Prola (murciélagos, Crebati, larvas...) no pueden realizar ninguna de las dos acciones.



@SenoresDelValle



@SenoresDelValle



## Minas Tirith Primer Nivel

- La Ciudad Blanca: Minas Tirith está formada por distintos niveles separados por murallas interiores. La muralla no forma parte de la mesa y no es jugable, a efectos de juego el campo de batalla empieza al pie de esta.
- Edificios: El interior de todas las casas es jugable.
- Torres: En el caso de las torres, cuyo desmontaje no permite situar miniaturas más que en el último nivel, las miniaturas suben por las escaleras interiores a razón de 1/2. Puedes representar a que altura de la torre se encuentra la miniatura empleando un dado o un contador. Las miniaturas en el interior de la torre podrán disparar a través de una ventana a la altura a la que se encuentran.
- Temples: La parte superior bajo la cubierta es una posición elevada defendible frente a las que están en la escalinata.



## Minas Tirith Segundo Nivel

- La Ciudad Blanca: Minas Tirith está formada por distintos niveles separados por murallas interiores. La muralla no forma parte de la mesa y no es jugable, a efectos de juego el campo de batalla empieza al pie de esta.
- Edificios: El interior de todas las casas es jugable.
- Último refugio: Los pocos civiles que no han conseguido huir a tiempo y siguen con vida se han refugiado y atrincherado en la torre, esta es inaccesible.



@SeñoresDelValle

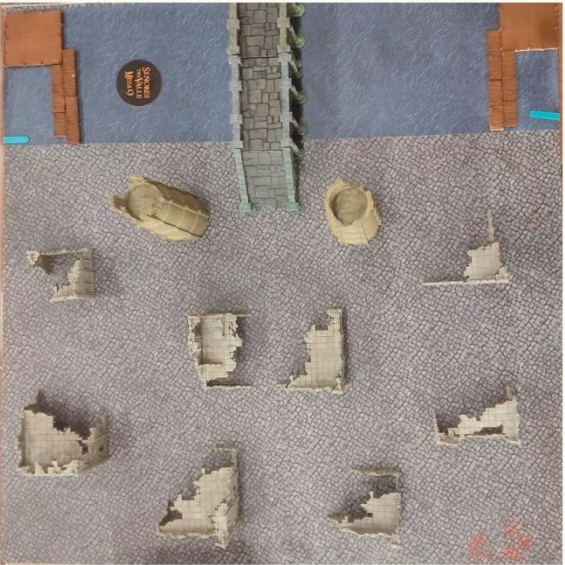


@SeñoresDelValle

## Osgiliath Este



- Ciudad deshabitada: Las puertas de los edificios en ruinas se pueden atravesar a menos que otra miniatura esté al otro lado bloqueándola.
- El Gran Río: El río y 3 secciones del puente forman parte de esta mesa. El río se considera aguas profundas.
- Embarcaderos: Las miniaturas en contacto con pasarelas y plataformas se agarran a ellas para mantenerse a flote; no es necesario nadar, en su lugar se mueven como si estuvieran atravesando terreno difícil. En el caso de combates entre miniaturas sobre los embarcaderos y en el agua se aplican las mismas reglas que cuando se debate una posición elevada.
- Pasarelas estrechas: Las miniaturas de caballería pueden mover por ellas pero no tendrán ningún bonus por cargar.
- Segunda planta: Los muros de las ruinas son escalables.
- Torres de guardia: Sus puertas están bloqueadas y son un elemento inaccesible.



## Osgiliath Este Ainriol



- Ciudad deshabitada: Las puertas de los edificios en ruinas se pueden atravesar a menos que otra miniatura esté al otro lado bloqueándola.
- Frontera natural: El río queda fuera de esta mesa, solo le corresponde la primera sección del puente.
- Segunda planta: Los muros de las ruinas son escalables.
- Torres de guardia: Sus puertas están bloqueadas y son un elemento inaccesible.



@SenoresDelValle



@SenoresDelValle

# EL DESAFÍO

En pleno mes de agosto y vamos recuperando la participación, en esta ocasión volvemos a los seis participantes en nuestro concurso de cabecera, y un Sicarius que finalmente no tuvo tiempo suficiente para entregar su trabajo a tiempo, y en principio lo deja para 0Septiembre.

De las seis compañías esta vez la que tuvo más representación fue Fangorn, con dos usuarios aumentando sus ejércitos de Ents, concretamente nuestro compañero karavatis, que participa por tercer mes consecutivo con pastores de árboles, y por otro lado Chedunita, que lo hace por primera vez.

Además, ha sido un mes que los participantes han aprovechado muy bien para hacer doblete con el MasterMini, dedicado a monstruos, así que Morthanc nos trajo un Dragón en tonos verdes, y Swaggy\_M un imponente Demonio de las Profundidades de Moria, un Balrog, una de las figuras más destacadas de la gama, y que ahora están muy de moda en los torneos tras los cambios en los reglamentos de juego.



Para completar la media docena de trabajos Cruello Dville ha pintado una compañía llegada de las lejanas tierras del Khand, con un Caudillo a caballo acompañado de tres Variags a caballo, uno de ellos equipado con tambores de guerra.

El sexto participante ha sido Akomachi, que nos trajo a Lord Thorne, a Wulf en sus dos versiones, a pie y montado, y a varios Hombres Salvajes de Dunland, para completar su ejército de Dunland... por ahora, si es que no nos tiene preparada ninguna sorpresa para los meses que quedan por delante.

Seis grandes compañías que nos han dejado unas puntuaciones muy altas, y que nos siguen animando a mantener los concursos, sin ellos nada tendría sentido.

Esperamos que en el último cuatrimestre que comienza ya tengamos un aumento de la participación, ya que por ahora son pocos los que se animan a comprometerse a pintar ocho miniaturas en treinta días, o cuatro si son montadas.

# KARAVATIS



## EL DESAFÍO 2025



### KARAVATIS

136  
16



AGOSTO 2025 - ENTS

PUNTUACIÓN 197.94

PINTURA 70.55 PEANA 12.39 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00



ENTS

GUERRA ANILLO

### EL DESAFÍO 2025

01		TRASGOS	194.14
02		GUARDIA DE HIERRO	185.28
03		TROLLS DE MORDOR	188.27
04		ANGMAR	130.15
05		CIUDAD DE LAGO	183.48
06		FANGORN	194.04
07		FANGORN	201.00
07		FANGORN	197.94
EL DESAFÍO			1470.17

Tercera entrega de Fangorn para **karavatis**, en esta ocasión de nuevo terminada muy pronto, poco más de medio mes en apuntillar a dos criaturas más.

Por un lado tenemos un Ent con hojas amarillentas y anaranjadas que lleva una piedra en una de sus manos, con una cara un tanto extraña y que avanza como vigilando el terreno.

Tonos oscuros y marrones tirando a pardos y rojos, con la particularidad de una corteza más bien blanquecina con tonos verdes.

Y por otro lado un Ent con una gran piedra que sujetqa con ambas manos sobre su cabeza, dispuesto a lanzarla sobre algún enemigo para rematarlo, y es que aunque parecen seres tranquilos y lentos, si ven peligrar su hábitat, pueden llegar a ser verdaderos quebraderos de cabeza para los rivales.

En este caso predominan los marrones claros además del verde las jojas que saltan todo su cuerpo.

Destacan en los dos pastores de árboles el pintado de las setas, en uno rojas y en el otro amarillentas, que dan un punto más de color y de distinción a los troncos marrones, consiguiendo un efecto muy interesante.

En ambos casos dos peanas paerecidas, pero diferentes, en el primero una base llena de matojos de tonos verde claro con florecillas blancas en las puntas, con una laja de piedra bajo uno de los pies.

En el segundo hay menos vegetación, se ve claramente el terreno base en marrón parduzco y algunos toques de color con penachos en verde vivo.



El compañero **Chedunita** ha tirado la casa por la ventana y ha logrado pintar hasta cuatro Ents en este mes de Agosto, todo un lujo.

Los cuatro llevan unas tonalidades muy parecidas, que los hacen formar un grupo o ejército perfectamente conjuntado.

Para las cortezas, troncos y ramaje unos tonos marrones parduzcos con infinidad de detalles, cambios de tono, sombreados, llenos de reflejos verdosos logrados con lavados que simulan partes del cuerpo con musgo o líquenes, todo ello perfectamente trabajado.

Luego añade en las copas gran cantidad de pequeños puntos de color logrados a base de pequeños trozos de espuma en diferentes tonos que van del anaranjado al verde brillante, pasando por varios tonos diferentes de verde, cada uno con un predominio en uno diferente, pero que en conjunto los hacen encajar a la perfección en el grupo.

Además en dos de los modelos colcoa unas barbas o bigotes verdes extralargos, a partir de fibras verdosas de gran longitud y que quedan muy bien en estas figuras.

En las bases hace una demostración de sus cualidades como creador de pequeños ecosistemas.

En unos una piedra plana y alargada pintada con tonos grises y azulados hace de elemento principal, mientras en otros son los matojos en tonos verdes los que aglutinan el interés.

Añade algunos matojos con florecillas en blanco o amarillo para dar pequeños puntos de color y de luz. Un conjunto precioso para un grandísimo trabajo.

## EL DESAFÍO 2025



117CHE

CHEDUNITA



11  
4



AGOSTO 2025 - ENTS

PUNTUACIÓN

198.04

PINTURA 75.08 PEANA 12.96 COMPAÑIA 5.00 BONUS 5.00



ENTS

GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025			
01		MORIA	191.66
02		BALROG	191.66
03		LA COMPAÑÍA DEL ANILLO	203.56
04		MORIA	193.78
05		NÚMENOR	183.53
06		ISENGARD	184.59
07		ISENGARD	189.04
07		FANGORN	198.04
EL DESAFÍO			1541.18

# CRUELLO DVILLE



## EL DESAFÍO 2025



160CRU

### CRUELLO DVILLE



36

5



KHAND

AGOSTO 2025 - KHANDIANOS A CABALLO

PUNTUACIÓN 186.73

PINTURA 61.98 PEANA 9.75 COMPAÑIA 5.00 BONUS 10.00



### KHANDIANOS A CABALLO

GUERRA ANILLO

### EL DESAFÍO 2025

01		HARAD	181.45
02		HARAD	183.24
03		LA COMARCA	182.41
04		LA COMARCA	181.80
05		HOMBRES DEL ESTE	179.35
06		KHAND	179.35
07		FANGORN	188.58
08		KHAND	186.73
EL DESAFÍO			1465.92

Después de probar el mes pasado con Fangorn, en Agosto el compañero **Cruello Dville** ha optado por seguir lo comenzado en Junio y vuelve a las banderolas rojas con el sol del este llameante.

Segunda compañía dedicada al Khand, y de nuevo vuelve a trabajar sobre tropa montada, más Variags para el Khand.

En esta ocasión se ha decidido por un Caudillo del Khand a caballo acompañado por tres Khandianos, uno de los cuales hace las veces de músico, al llevar unos tambores de guerra sobre el corcel.

El esquema de color es el iniciado entonces, en Junio, y es el clásico con preponderancia de rojos y negros en las telas y dorados para los adornos metálicos, un esquema que queda muy bien, sobre todo si como ha hecho el compañero, le da un acabado así de bueno.

Los caballos de piel clara, con tres marrones y uno grisáceo, los marrones sin ser del mismo tono, pero todos claros, uno de ellos color crema incluso.

Buen trabajo en las caras de los jinetes, así como en el freehand de las banderolas, ese sol amarillento sobre el fondo rojo carmesí. Además, también tienen muy buena pinta los cueros de correajes, carcajs y demás parafernalia de estos jinetes del este.

Y para acabar un buen trabajo también en las peanas, en las que la arena del desierto deja su protagonismo al césped electrostático en verde vivo que hace muy buen contraste con las piedrecillas que ha colocado y pintado en marrón en vez del más lógico gris, pero eso le hace parecer un terreno más desértico.

Sin duda un gran trabajo del compañero.

# SWAGGY\_M



Desde marzo, cuando nos pintó la segunda de sus dos compañías de Muertos del Sagrario, no teníamos noticias de **Swaggy\_M**, y la verdad es que echábamos de menos sus trabajos.

Y sorpresa, este mes de Agosto ha vuelto, y lo ha hecho por todo lo alto, ya que su trabajo de este mes ha sido una locura de miniatura.

Un Balrog, ni más ni menos, que ha pintado con esmero y dándole un toque personal que ha gustado mucho, aunque quizás no ha sacado todo el jugo que algunos esperábamos.

La miniatura es una auténtica preciosidad, no es ninguno de los modelos originales de Games Workshop, sin que por eso pierda un ápice de fuerza, quizás todo lo contrario.

Y luego un pintado donde huye del negro oscuro e iluminado con amarillos, naranjas y rojos, sino que crea una piel más bien tirando al marrón oscuro, con la parte inferior de las alas en tonos amarillentos que le dan un aspecto diferente.

Y luego mucho negro mezclado con un amarillo que le ha quedado muy luminoso, haciendo un contraste muy pero que muy interesante.

Donde quizás los jueces no hayan entendido el trabajo ha sido en la base, que se ha quedado un poco atrás frente a la figura que hay encima, no se aprecia demasiado bien el trabajo que ha hecho en ella, pero que hace claramente que la parte destacable sea el Demonio de las Profundidades, todo un digno adversario para Gandalf en el Puente de Moria.

Memorable entrada para la vuelta a El Desafío del compañero Swaggy\_M.

## EL DESAFÍO 2025

079SWA

**SWAGGY\_M**

13  
6

AGOSTO 2025 - BALROG

PUNTUACIÓN
180.72

PINTURA 59.22
PEANA 9.00
COMPAÑIA 5.00
BONUS 2.50

BALROG

GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025		
01		
02	MUERTOS DEL SAGRARIO	173.59
03	MUERTOS DEL SAGRARIO	176.12
04		
05		
06		
07		
08	BALROG	180.72
EL DESAFÍO		530.42

AGOSTO

# AKOMACHI

## EL DESAFÍO 2025



### AKOMACHI

54  
6



AGOSTO 2025 – LORD THORNE, WULF Y HOMBRES DE DUNLAND

PUNTUACIÓN 190.11

PINTURA 68.71 PEANA 11.40 COMPAÑIA 0.00 BONUS 10.00



GUERRA ANILLO

### EL DESAFÍO 2025

01	ROHAN	196.21
02	DUNLAND	192.04
03	ROHAN	127.06
04	CIUDAD DE VALLE	182.00
05	ROHAN	196.16
06	DUNLAND	193.63
07		
08	DUNLAND	190.11
EL DESAFÍO		1277.20

Otro al que también echamos en falta el mes pasado fue a **Akomachi**, que llevaba seis participaciones consecutivas, pero que no pudo participar en Julio, sin embargo, nos tenía preparada esta para Agosto.

Tercera entrega dedicada a Dunland en este año 2025 para Akomachi.

Después de las de Febrero y Junio, que le dieron un buen puñado de puntos para el zurrón, ha vuelto a las tierras en pie de guerra para volver a traernos otra muestra de guerreros hechizados por la Oscuridad, pintando una compañía con algunos de sus héroes a la cabeza.

Las dos versiones de Wulf, tanto a pie como montado en su caballo negro con coraza blanca, que tanto llama la atención, como a Lord Thorne.

En Wulf destaca el trabajo en la capa, con unas transiciones del gris oscuro al casi blanco muy bien trabajadas, además del realizado en los cueros de la vestimenta.

También el corcel, negro zaño y con unas crines increíbles, tanto en la cola como en el cuello o las patas, son dignas de ver, la verdad.

Por su parte Lord Thorne también tiene un gran trabajo en la capa roja, con los bajos sucios por el roce con el suelo, además del blanco de la tela, que parece real. Destaca el pelo y la cara, además del resto de pequeños detalles de la figura.

Los guerreros tampoco se quedan atrás, y todo ello va colocado sobre unas peanas hechas con corteza de pino que parecen piedras desérticas con ese tono marrón que combina a la perfección con los matojos anaranjados y verdes que coloca con sapiencia en determinados lugares.

# MORTHANC



Que a estas alturas del año tengamos un debut en El Desafío nos congratula a todos, y más cuando lo hace con una figura de este calibre y con una calidad de acabado como el que ha conseguido con su trabajo **Morthanc**.

Y es que ha pintado un señor Dragón como tarjeta de presentación ante todos. Es solo su octavo trabajo para El Desafío, repartido en cuatro ediciones anteriores, y la verdad es que el resultado es muy bueno.

Un gran dragón pintado en tonos verdosos con la parte interna y pecho en colores más tirando al amarillo, haciendo del consabido bicolor de los reptiles, ya sean grandes o pequeños. El trabajo con los pinceles destaca en las escamas de la bestia, así como en los cuernos en tonos hueso o las fauces, en las que ha colocado sangre de forma muy amenazadora.

El Dragón no es el original de Games Workshop, y queda muy épico en la posición que tiene, más aún con la boca entreabierta llena de sangre.

Hay que destacar también el trabajo que ha realizado en la base, que al ser ahora redonda y de grandes dimensiones, da lugar a la posibilidad de trabajarla más que antes, y eso es lo que ha hecho el bueno de Morthanc, colocando hasta seis huecos para marcadores redondos en bases de 25mm, que le sirven para reflejar las diferentes reglas con las que se puede dotar al Dragón en un combate, haciendo hasta once pequeños marcadores, con los que ha aprovechado para participar también en El Desafío Escenografía, una sabia estrategia sin duda.

Quizás unas mejores fotos le habrían supuesto un mayor botín de puntos.

## EL DESAFÍO 2025

  
072MOR

MORTHANC

 8  
 4



AGOSTO 2025 - DRAGÓN

PUNTUACIÓN 175.58

PINTURA 57.52 PEANA 10.56 COMPAÑIA 5.00 BONUS 2.50



GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO 2025		
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08	 DRAGÓN	175.58
EL DESAFÍO		175.58

# EL DESAFÍO

EL DESAFÍO	
AGOSTO 2025	
 <b>CHEDUNITA</b>	<b>198.04</b>
 <p>AGOSTO 2025 - ENTS</p>	 <p>11 0 4</p>
PUNTUACIÓN	198.04
 <b>KARAVATIS</b>	<b>197.94</b>
 <b>AKOMACHI</b>	<b>190.11</b>
 <b>CRUELLO DVILLE</b>	<b>186.73</b>
 <b>SWAGGY_M</b>	<b>180.72</b>
 <b>MORTHANC</b>	<b>175.58</b>

Este mes tuvimos de nuevo Encuesta pública, sin embargo, solamente dos usuarios se animaron a dejar sus puntuaciones, gracias a los que lo hicisteis, y que sepáis que la mitad de vuestra puntuación ha sido la de un juez, así que vuestros puntos han sido decisivos.

Y tanto ha sido que el ganador lo ha hecho por una sola décima de punto de ventaja sobre el segundo clasificado, logrando **Chedunita** ese honor sobre la también compañía de Ents de karavatis, y es que Fangorn se ha llevado los dos primeros puestos, con cuatro Ents de Chedunita y los dos de karavatis, Fangorn anda desatado en esta edición de El Desafío.



El tercer puesto tampoco ha estado lejos, a siete puntos y superando la barrera de los 190 puntos ha acabado Akomachi, aventajando en apenas algo más de tres puntos a Swaggy\_M.

Sí que se ha notado en este mes la suma de los bonus, ya que la mitad de los participantes no han sumado el tope de 10 puntos por fotos, por lo que podrían haber mejorado sus resultados finales con ese añadido.

# EL DESAFÍO

En la Clasificación General **Chedunita** ha aumentado su ventaja con respecto al resto de sus rivales, aunque haya sido de solo una décima con karavatis, que ha logrado ascender al segundo puesto justo cuando comienza la cuenta atrás, en septiembre se completará el noveno capítulo de este Desafío, y a partir de ahí se podrán eliminar los peores resultados, quedándose cada participante con sus nueve mejores puntuaciones.

Cruello Dville es ahora tercero con una cómoda ventaja de más de doscientos puntos sobre el cuarto, que es Akomachi con su compañía de Dunland, después de adelantar a un Chaman\_albino que no participó en Septiembre.



Y Swaggy\_M también ha aprovechado para subir puestos, dejando atrás a Ziruke y Amas.minis, mientras Morthanc ha entrado en la lista superando ya a Enrique SH y Santy\_Eltharion, que cierran la Clasificación General de El Desafío con las puntuaciones de Agosto contabilizadas.

EL DESAFÍO			
CLASIFICACION GENERAL			
AGOSTO	CHEDUNITA	1541.18	
AGOSTO	KARAVATIS	1470.17	↑
AGOSTO	CRUELLO DVILLE	1465.92	↓
AGOSTO	AKOMACHI	1277.20	↑
JUNIO	CHAMÁN_ALBINO	1105.50	↓
JUNIO	ALEX-MR	924.25	
MAYO	DEYFRUS	542.06	
MAYO	PABLOELBRAVO	541.71	
AGOSTO	SWAGGY_M	530.42	↑2
MAYO	ZIRUKEY	392.14	↓
FEBRERO	AMAS.MINIS	350.29	↓
NOVIEMBRE	SICARIUS	190.80	
ENERO	FEANOR	186.70	
AGOSTO	MORTHANC	175.58	
FEBRERO	ENRIQUE SH	165.49	↓
ENERO	SANTY ELTHARION	165.27	↓

# EL DESAFÍO PERSONALIZADO

Buen mes para El Desafío Personalizado, con cinco concursantes realizando trabajos en sus miniaturas, o usando las de otras marcas.

Hemos tenido un poco de todo, con dos grandes monstruos de marcas alternativas, además de las de los Ents, puesto que se han presentado seis diferentes y ninguno era original de Games Workshop.



Y luego tres de los participantes se animaron a hacer algún tipo de conversión, logrando modificar más aún sus miniaturas. Y es que tanto Chedunita como karavatis conversionaron sus Ents, al igual que un Cruello Dville que le puso tambores a uno de los Variags del Khand y también modificó a otro para hacerlo pasar por un portaestandarte del Khand.



AGOSTO

# KARAVATIS



## EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025



### KARAVATIS

17  
2



AGOSTO 2025 - ENT

PUNTUACIÓN 202.70

PINTURA 42.50 MARCAS 4.00 BONUS FOTOS 10.00

CONVERSIONES 42.20 TRASFONDO 4.00



GUERRA ANILLO

### EL DESAFÍO 2025

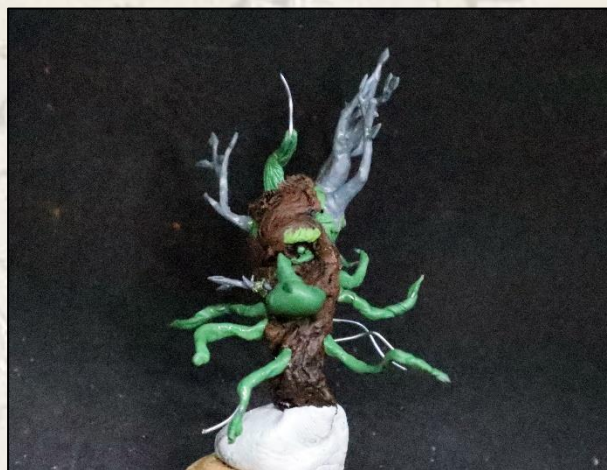
01		TRASGOS	169.52
02		ENANOS	195.57
03		MORDOR	154.87
04			
05		CIUDAD DE LAGO	161.65
06		FANGORN	200.62
07		FANGORN	204.79
08		FANGORN	202.70
EL DESAFÍO PERSONALIZADO			1289.72

Dos nuevos Ents para el vasto ejército de **karavatis**, dos nuevas figuras de marca alternativa, en esta ocasión de Epic Miniaturas, y que junto con uno de los del mes pasado configuran un trío de la marca.

Ambos llevan piedras, aunque uno lleva una para ser lanzada a mano y el otro sujeta sobre su cabeza un gran pedrolo, que seguramente sirva para despachurrar a algún desgraciado enemigo.

Pero además de usar esas dos figuras decidió hacer conversiones en el primero, cambiando su cara por una hecha con una raíz de árbol que encontró en un día de senderismo por el campo.

Con un poco de masilla esculpió una nariz y unas cejas para darle aún más claridad a lo que él ya veía, y luego añadió gran cantidad de ramas con alambre, a fin de hacerlo diferente al original.



Una vez pintado le añadió un gran número de hojas marrones, naranjas y amarillas, ya que era el color que mejor le venía al Ent, logrando un resultado muy bueno.

Y como nos tiene acostumbrados, añadió un trasfondo para esta nueva pareja de Ents...

El pequeño bosque de Ladros se encontraba en un umbral incierto, allí donde el verano se despedía con retazos de calidez y el otoño extendía ya su manto rojizo sobre la tierra rocosa de las montañas. Era un bosque muy pequeño y alejado, rodeado de riscos y colinas que protegían sus árboles de las manos curiosas de viajeros o criaturas que pasaban. Las hojas caían lentamente, como brasas apagadas que descendían del dosel arbóreo, y el fuerte viento de las cumbres sin nieve en esa época del año llevaba consigo un murmullo profundo, antiguo incluso para las raíces más viejas. Cada rama que se mecía, cada hoja que crujía al caer, parecía susurrar secretos que solo unos pocos podían escuchar.

Aquel susurro no era el canto habitual de los pájaros ni el crujir de ramas cansadas: era algo distinto, una vibración que nacía en la entraña de la tierra misma y alcanzaba hasta los oídos de los Ents dispersos en la vasta espesura de la Tierra Media. Allí vivía y cuidaba de su rebaño de árboles Uoron, robusto como un roble en plena madurez de otoño, cuya corteza mostraba tonalidades rojizas y de cuyas ramas amplias colgaban hojas encendidas que parecían pequeñas lenguas de fuego cuando el viento las agitaba. Su silueta destacaba entre los claros, y al caminar emitía un crujido profundo, como si la misma tierra resonara con sus pasos.

Sus raíces se aferraban a la tierra donde crecían líquenes grises y hongos irregulares. Caminaba con calma entre claros cubiertos de hojas caídas, escuchando el crujir bajo sus pasos, consciente de que el otoño no era muerte sino maduración y fortaleza. Se aproximaban las lluvias y siempre en esta época hacía una ronda para ver qué tal estaban sus árboles; quería asegurarse de que las raíces estuviesen preparadas para los intensos vientos que estaban por llegar y para las lluvias torrenciales que se aproximaban. Faltaban aún semanas, pero él ya podía olerlas, notar cómo la savia se hacía más densa. Así era él: paciente y preparado, aunque un desasosiego reciente agitaba su interior.

Aunque llevaba muchísimo tiempo sin tropezar con nadie con quien pudiera hablar, él lo hacía a diario con sus árboles, a los que contaba historias de forma velada, y recibía respuestas entre susurros del viento, a pesar de la soledad, cada día era para él una nueva experiencia, y eso le hacía mantenerse vivo. Aquel día, en su camino por el bosque, y al detenerse bajo la sombra de un abeto anciano, su mente viajó a recuerdos de juventud, cuando la curiosidad y la impaciencia eran más fuertes que la prudencia. Recordaba los primeros años caminando entre los claros y riachuelos, torpe aún, con ramas que se enganchaban en su corteza y raíces que a veces le hacían tropezar. En aquellos días había aprendido a escuchar el bosque con los sentidos abiertos, a reconocer los susurros del viento y la diferencia entre la tierra húmeda y la roca que apenas podía sostener una raíz. Fue entonces cuando comprendió que la paciencia no era mera quietud, sino un conocimiento profundo de la tierra, un diálogo silencioso con cada árbol que se tocaba, con cada hoja que caía. Cada error cometido se transformaba en enseñanza, y cada enseñanza se alojaba en la savia de su corteza, fortaleciéndolo para los años que vendrían.

Aquella mañana, mientras Uoron caminaba por un claro cubierto de hojas que crujían bajo sus pies, un pequeño destello de color se movió entre las ramas bajas de un roble anciano. Una diminuta mariposa, con alas de tonos azules y dorados, se posó sobre su mano extendida. Sus movimientos eran rápidos y delicados, casi temblorosos, como si el aire mismo contuviera un mensaje que debía entregarse con cuidado. Uoron la observó en silencio, dejando que su mirada siguiera los giros y revoloteos hasta que, finalmente, posó su delicada patita sobre la corteza de su brazo. En un instante que parecía un susurro del bosque, entendió lo que traía: palabras que viajaban desde los rincones más remotos de la Tierra Media, un mensaje urgente y solemne.

—Todos los Ents... —murmuró Uoron, escuchando cómo la savia vibraba en su interior—...han sido llamados a reunirse. Hay un enemigo... un enemigo que no se puede ignorar.

La mariposa, como si entendiera la gravedad de aquello, revoloteó alrededor de su rostro antes de desaparecer entre las hojas, dejándolo con una sensación de frío en la corteza, un escalofrío que era más consciente que físico. Uoron cerró los ojos y dejó que los recuerdos de sus primeras reuniones con otros Ents emergieran: el estruendo silencioso de pasos gigantes, la calma profunda de las decisiones tomadas bajo la luz del sol filtrada por copas antiguas. Recordó cómo había aprendido que incluso la fuerza de un bosque no bastaba si no se unían quienes compartían raíces y savia. Y ahora, esa lección parecía llamar nuevamente a su conciencia.

Mientras se adentraba más en el bosque, comenzó a sentir el murmullo de los árboles como un coro que repetía el mensaje de la mariposa: había que reunirse, había que decidir. Algunas ramas se inclinaban hacia él, otras caían ligeramente, como si el bosque mismo respirara con anticipación. Los líquenes colgaban más densos, atrapando la luz del sol que se filtraba entre las nubes bajas, y percibió en cada rincón de su hogar la urgencia que había traído aquel pequeño ser alado. Sintió nostalgia de los años de juventud, de la curiosidad que lo había llevado a explorar cada recoveco del bosque, y comprendió que ahora su experiencia debía ser un faro para los demás.

Más al este, entre los pliegues rocosos de Ered Luin, Ashensat se movía entre los claros y riscos de las Montañas Azules que se extendían ante él con un aire antiguo y silencioso, como si cada roca, cada grieta y cada ladera guardara historias olvidadas. Desde la distancia, las cumbres parecían teñidas de un azul profundo, un reflejo del cielo y la niebla que se colaba entre los riscos, y los valles se hundían en sombras frescas donde apenas crecía el bosque. El viento recorría las crestas y los barrancos, llevando consigo el olor de la tierra húmeda, de los líquenes y de los arroyos que descendían saltando entre las piedras. Ashensat encontraba allí a sus árboles formando grupos dispersos y pequeños que luchaban por sostenerse en suelos pobres, rodeados de piedras y flores blancas que parecían milagros frágiles en un mundo duro. Todo a su alrededor le hablaba de resistencia y memoria: de caminos antiguos que ya nadie recorría, de raíces que habían sabido aferrarse a la roca durante siglos, de ecos que viajaban por el aire y la tierra hasta llegar a quien supiera escucharlos.

Su figura era esbelta y nerviosa, con corteza pálida y grisácea que se confundía con las piedras y la neblina que a menudo se colaba entre los picos. Sus ramas apenas sostenían unas pocas hojas verdes, pequeñas y resistentes, que se agitaban con cada ráfaga de viento.

En la soledad de esas cumbres, Ashensat había aprendido a escuchar los ecos de la tierra, los crujidos de las raíces profundas y los murmullos que viajaban por los arroyos. No necesitaba más compañía, y estaba a cargo de varios pequeños grupos de árboles separados por laderas peladas, en las que solo algunas plantas de florecillas blancas crecían, luchando por mantenerse en un suelo poco fértil. Cada día recorría esas pendientes, midiendo la salud de cada árbol, palpando la corteza, observando la inclinación de las ramas, notando cualquier signo de enfermedad o fatiga.

Una vez, mientras inspeccionaba una ladera particularmente seca, escuchó el murmullo de un arroyo que apenas llegaba a fluir. Allí encontró un pequeño grupo de arbustos jóvenes, casi secos por la falta de agua. Con cuidado movió algunas piedras para desviar el agua hacia ellos, ajustando el curso con manos y raíces que parecían dialogar con cada brote. Pasaron días en los que permaneció allí, comprobando que el flujo fuera suficiente, tapando fugas, moviendo hojas caídas y pequeñas ramas que bloqueaban la corriente. Cada noche, al volver al claro más alto, se detenía a mirar el cielo estrellado, escuchando cómo la tierra se asentaba bajo sus pies y los brotes absorbían la humedad lentamente. Al cabo de semanas, los arbustos comenzaron a erguirse, sus hojas verdes más firmes y su savia más viva, y Ashensat sintió una alegría silenciosa, una conexión profunda con la vida que crecía lentamente, sostenida únicamente por su paciencia y atención constante. Ese triunfo silencioso, sin más testigo que la bruma nocturna y las rocas que crujían bajo su corteza, le recordó por qué había elegido la soledad de las montañas: la tierra hablaba, y él debía responder con cuidado y constancia.

Hasta allí llegaban los rumores de lo que ocurría muy lejos, donde orcos y otros seres se dedicaban sin pausa a acabar con bosques enteros, y cada sombra y cada rumor de tala le encendían la savia; había aprendido a moverse con rapidez y cautela, a golpear cuando la necesidad lo exigía y a retirarse cuando la prudencia mandaba. No es que tuviese encuentros con ese tipo de seres muy a menudo, sus dominios estaban lo suficientemente alejados de todo como para que solo cada varios años se topase con algún grupo de orcos, pero cuando esto sucedía, sabía defender a sus árboles sin vacilar. Sus golpes eran precisos, aprovechando la fuerza del viento y la inclinación del terreno, dejando a sus enemigos lejos del bosque antes de que pudieran volver a acercarse.

Los días pasaban entre recorridos por pendientes y barrancos, vigilando la vida y la muerte del bosque, escuchando el flujo del agua, la caída de piedras y la vibración de la roca bajo sus raíces. Y aún así sentía un ardor constante: algo en el mundo cambiaba, un rumor lejano que aún no podía comprender completamente, pero que su instinto ya reconocía como un llamado a despertar. Por las noches, cuando la niebla se espesaba y los claros quedaban sumidos en penumbras, Ashensat se sentaba sobre una roca, tocando la corteza de un árbol anciano y

dejando que la savia de ambos se comunicase en silencios que solo ellos entendían. La montaña parecía susurrarle, y él comprendía que no era un simple viento o un crujido; era algo más profundo, un aviso que cruzaba millas y ecos hasta la memoria misma de los Ents.

Ashensat sintió un cambio en el aire, un susurro diferente al de los arroyos y los barrancos. Una pequeña ave de plumaje gris con un brillo azulado se detuvo en la rama que se inclinaba sobre su hombro. Sus ojos negros eran intensos, y su canto, apenas un hilo de notas, parecía encerrar urgencia. Ashensat inclinó la cabeza y extendió la mano, dejando que la criatura lo tocara con delicadeza. El mensaje llegó con claridad: el llamado de todos los Ents, la necesidad de reunirse y decidir cómo enfrentarse a un enemigo que amenazaba con devorar bosques y quebrar la memoria misma de la tierra.

Permaneció inmóvil, sintiendo la vibración de la montaña a través de sus raíces. La idea de abandonar sus claros dispersos le causaba un nudo de savia en el pecho, pero comprendió que la voz que llegaba no era un rumor cualquiera; era un eco que atravesaba millas y ecos, una advertencia que él había aprendido a reconocer. Recordó la pequeña victoria con los arbustos jóvenes, la paciencia invertida en cada piedra movida, en cada rama ajustada; y entendió que ese mismo cuidado, multiplicado por la fuerza de todos los Ents, sería la única esperanza frente a lo que se avecinaba.

Comenzó a ascender con movimientos medidos y cuidadosos, asegurándose de no perturbar a los pocos árboles jóvenes que aún dependían de él. Cada paso llevaba consigo un diálogo con la tierra: escuchaba cómo los líquenes se ajustaban a la humedad, cómo las raíces profundas se afirmaban en la roca. La montaña le susurraba antiguos nombres, antiguos caminos que solo él conocía, y en medio de ese eco encontró fuerza. Si debía marchar hacia una reunión de todos los Ents, no sería como un invitado temeroso, sino como un guardián que sabía leer cada pulso de la vida en su entorno.

Alcanzó un claro alto, donde el viento silbaba entre las piedras y el horizonte se abría en un mosaico de azul y gris. Allí se detuvo, cerró los ojos y dejó que su corteza absorbiera la vibración que traía el mensaje. No era miedo lo que sentía, sino un reconocimiento profundo de responsabilidad: un llamado que había atravesado todo el bosque, que había viajado por corrientes de aire y eco de arroyos hasta llegar a cada Ent que podía escuchar. Su corazón de madera latía con fuerza, sabiendo que el tiempo de la vigilancia solitaria había terminado; ahora había que unir fuerzas, enfrentar la amenaza inabarcable y proteger la memoria viva de los bosques.

Y así, mientras los vientos del otoño agitaban las hojas rojizas del bosque de Ladros y las cumbres azules de Ered Luin brillaban con niebla y sol intermitente, Uoron y Ashensat recibieron el mismo mensaje en sus caminos separados. Cada uno sintió la urgencia, cada uno comprendió la magnitud de la amenaza. Las criaturas pequeñas que portaban la noticia desaparecieron pronto entre el aire, como si fueran fragmentos del bosque mismo, pero dejaron en ambos Ents una certeza profunda: había llegado el momento de reunirse con todos los demás, de unir raíces, corteza y savia en un propósito compartido. El mundo había cambiado, y con él, la antigua calma de los bosques debía transformarse en acción.

El murmullo del viento parecía ahora un canto de preparación, y las hojas caídas crujían bajo sus pies y raíces como si celebraran el despertar de algo mucho más grande que ellos mismos. Uoron respiró lentamente, tocando cada árbol con suavidad antes de iniciar su camino hacia los claros donde se reunirían los suyos, mientras Ashensat ascendía la pendiente final de su dominio, sintiendo en cada roca y en cada raíz la llamada que los atravesaba a todos. Ambos sabían, sin necesidad de palabras, que los Ents debían actuar juntos. Y mientras la luz de la mañana se filtraba entre los árboles y los riscos, el bosque entero pareció contener la respiración ante lo que estaba por venir.

Una forma sencilla y barata de conseguir hasta cuatro puntitos más para tu compañía, y es que se puede sumar de muchas formas par conseguir una puntuación más alta. A ver si para el mes que viene continúa con Ents y nos da otro capítulo de esta gran aventura.

# CHEDUNITA



También con Ents ha participado **Chedunita** en El Desafío Personalizado, logrando unos Ents de lo más variopintos, diferentes a los originales, pero sin perder ni un ápice de presencia, más bien todo lo contrario, quedan más pastores de árboles que algunos que hemos visto por ahí.

Cuatro figuras de impresión 3D de la que desconocemos la autoría, hay tantos modelos ya por la red...

Lo primero que hizo fue preparar turf casero fabricado con esponja picada a la que añade cola blanca y pintura acrílica en varios tonos para luego colocarlos como un tupido manto de hojas sobre las ramas de los Ents.



También esculpió la cara de uno de los Ents con masilla verde, y luego preparó ramilletes con cordel a los que fue pegando los trozos de turf combinando los colores a su gusto.

El último paso consistió en pegar esos ramilletes sobre las espaldas y ramas de los Ents, cubriendo buen parte de la zona superior, siempre cuidando con mimo los colores que escogía para cada modelo, a fin de hacerlo diferente al resto, pero sin que fuese demasiado diferente, la cosa es que sean un ejército, no una banda desorganizada.

## EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025

117CHE

## CHEDUNITA

4  
  
 2

FANGORN

AGOSTO 2025 - ENTS

PUNTUACIÓN 199.07

PINTURA 43.17    MARCAS 8.00    BONUS FOTOS 5.00

CONVERSIONES 42.90    TRASFONDO 0.00

FANGORN

GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO 2025			
01		ORCO DE MORIA	173.40
02			
03		LA COMPAÑÍA DEL ANILLO	168.52
04			
05			
06			
07			
08		FANGORN	199.07
EL DESAFÍO PERSONALIZADO			540.99

# CRUELLO DVILLE



## EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025



CRUELLO DVILLE

9  
2



KHAND

AGOSTO 2025 - PORTAESTANDARTE Y MÚSICO DEL KHAND A CABALLO

PUNTUACIÓN 183.13

PINTURA 36.63 MARCAS 4.00 BONUS FOTOS 10.00

CONVERSIONES 37.50 TRASFONDO 0.00

PORTAESTANDARTE Y MÚSICO DEL KHAND A CABALLO

GUERRA-ANILLO

### EL DESAFÍO 2025

01		
02		
03		
04	LA COMARCA	174.94
05		
06		
07	FANGORN	196.08
08	KHAND	183.13
EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA		554.15

Parece que el compañero **Cruello Dville** por fin se anima de forma habitual a hacer algunas conversiones en sus miniaturas.

Si el mes pasado se animó con los Ents, en esta ocasión también lo ha hecho con un par de las miniaturas de los Khandianos a caballo, logrando hacer desde dos figuras de tropa dos para el grupo de mando.

Un Caudillo del Khand se puede conseguir de muchas formas y Cruello Dville nos enseña cómo con un alfiler y unos abalorios de bisutería conseguidos en un bazar se puede lograr la transformación.

Hubo que eliminar un arco, y luego con un taladro hacer el hueco para pasar por arriba y por abajo, sin atravesar, el alfiler, pegándolo con pegamento de cianocrilato y bicarbonato, incluso aprovechó un trozo de arco para colocarlo en el carcaj. Para rematar el trabajo pegó unas tiras de papel para que colgaran cintas.

Para el músico desechó la idea de instrumento de viento y decidió hacer unos tambores desde cero, ya que los que veía tenían un tamaño muy grande. Con unas pajitas de

cartón y algo de papel y cola blanca se curró los dos tambores.



Luego escogió uno de los Khandianos a caballo con hacha para cortar la hoja de la misma y sustituirla por una maza de los hombres

bestia. Pegó todo y tapó algunos huecos para lograr un resultado más que bueno.



La propuesta de **Swaggy\_M** ha sido pintar un Balrog, para lo cual ha buscado uno con una apariencia increíble, parece más grande que los de Games Workshop, y finalmente se decantó por uno de la marca Clay Cyanide.

Las alas son enormes y ha sido un engorro poder hacer las fotos en la caja de luz de GreenStuff, que se ha quedado pequeña para semejante bicho. También cuenta con una cola musculosa y quizás no tan larga y estilizada como la figura original, pero queda también muy bien.

Luego un pintado oscuro, pero con la parte interna de las alas en tonos amarillentos, aunque lo que más destaca en cuanto al pintado son los amarillos, que parecen emanar luz propia, y en la cara como en la espada llameante quedan de lujo.



Para la peana ha añadido algunos esqueletos enanos para que no quedase tan plana, aunque luego en las fotos no se ve bien.

Un grandísimo trabajo para una miniatura que tiene poco de mini y mucho de épica.

## EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025

  
079SWA

SWAGGY\_M

 2  
 2



AGOSTO 2025 -- BALROG

PUNTUACIÓN 141.58

PINTURA 32.08    MARCAS 2.00    BONUS FOTOS 7.50

CONVERSIONES 0.00    TRASFONDO 0.00



BALROG

GUERRA-ANILLO

EL DESAFÍO 2025

01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08	 BALROG	141.58
EL DESAFÍO PERSONALIZADO		141.58

# MORTHANC



## EL DESAFÍO PERSONALIZADO 2025



### MORTHANC



DRAGÓN

JULIO 2025 - ENTS

PUNTUACIÓN 139.08

PINTURA 34.58 MARCAS 2.00 BONUS FOTOS 2.50

CONVERSIONES 0.00 TRASFONDO 0.00



GUERRA ANILLO

### EL DESAFÍO 2025

01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08	DRAGÓN	139.08
EL DESAFÍO PERSONALIZADO		139.08

Y para acabar con las propuestas de este mes de Agosto tenemos a Morthanc, que nos trae un verdadero Dragón de la Tierra Media.

Ha sabido aprovechar la gran peana de 130mm de diámetro para introducir en ella hasta seis huecos para colocar unos marcadores que sirven para identificar las mejoras con las que dota al Dragón, una gran idea y que con semejante base es claramente una opción factible.









Pero hablemos del dragón, se trata del modelo Mountain Drake de Davale Games, concretamente de la gama Goblins of the Cave, una figura de gran tamaño y pose y que puede servir igualmente como Draco de las Cavernas al no tener alas y además venir con huevos y crías, como el Draco original. Sin embargo, para Morthanc era un Dragón y así lo ha pintado.

Lo ha hecho en tonos verdes y logrando un gran acabado final, sin duda todo un dragón para jugar con él sobre la mesa y que llame la atención.

# EL DESAFÍO PERSONALIZADO

## EL DESAFÍO PERSONALIZADO

### AGOSTO 2025

AGOSTO	 <b>KARAVATIS</b>	<b>202.70</b>
 <b>KARAVATIS</b>		 17 2
PUNTUACIÓN		<b>202.70</b>
AGOSTO	 <b>CHEDUNITA</b>	<b>199.07</b>
AGOSTO	 <b>CRUELLO DVILLE</b>	<b>183.13</b>
AGOSTO	 <b>SWAGGY_M</b>	<b>141.58</b>
AGOSTO	 <b>MORTHANC</b>	<b>139.08</b>

Sumando sumando al final puede que haya sido por los cuatro puntos que ha obtenido en el trasfondo **karavatis**, o por los cinco que no ha sumado Chedunita por subir más fotos, la cosa es que karavatis se ha llevado el mes por algo más de dos puntos y medio, invirtiendo los resultados de El Desafío, y tomándose quizás la revancha del otro concurso.



Igual que en aquel, solo hubo dos puntuaciones en la Encuesta pública, por lo que la media de ambas puntuaciones pasó a ser un juez más con los otros ocho.

Con esos nueve números más el de los participantes, se eliminaron el mayor y el menor y se sacaron los resultados.

Cruello Dville fue tercero superando los 180 puntos, y completando el trío que sí hizo conversiones en sus miniaturas.

Por otro lado, el Balrog de Swaggy\_M superó por dos puntos y medio al Dragón de Morthanc en esta lucha entre dos de las mayores bestias de la Oscuridad con las que cuenta el entorno de La Tierra Media, sin olvidarnos quizás de las Bestias aladas o Ella Araña, aunque en ambos casos no llegan a la magnificencia de los Demonios de las Profundidades de Moria ni a los Dragones alados de fuego que tanto atemorizaron a los hombres libres.

# EL DESAFÍO PERSONALIZADO

EL DESAFÍO PERSONALIZADO		
CLASIFICACION GENERAL		
AGOSTO	KARAVATIS	1289.72
JUNIO	ALEX MR	607.27
AGOSTO	CRUELLO DVILLE	554.15 <span style="color: green;">↑ 1</span>
AGOSTO	CHEDUNITA	540.99 <span style="color: green;">↑ 1</span>
MARZO	DEYFRUS	516.37 <span style="color: red;">↓ 2</span>
MARZO	ZIRUKEY	330.76
ENERO	AMAS.MINIS	198.67
AGOSTO	SWAGGY M	141.58
AGOSTO	MORTHANC	139.08
ENERO	SANTY ELTHARION	139.00 <span style="color: red;">↓ 2</span>

En la Clasificación General karavatis vuelve a dar otro empujón por arriba y ya dobla al segundo clasificado, un Alex MR que lleva dos meses sin aparecer y ve como por abajo empiezan a acercarse peligrosamente otros participantes.

Concretamente Cruello Dville ya es tercero tras adelantar, tanto él como el cuarto, Chedunita, a un Deyfrus que también lleva unos meses sin mostrar trabajos de personalizado.



Ambos están ya a menos de cien puntos del segundo puesto y como aún quedan cuatro opciones de sumar todo es posible, porque, aunque la ventaja de karavatis es significativa, se puede enjugar si el líder falla y los perseguidores acumulan puntos por todas las opciones por las que pueden hacerlo.



# EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA

Vuelve El Desafío Escenografía a nuestras páginas con los resultados del cuarto bimestre del año, el correspondiente a los meses de Julio y Agosto, con una participación de 5 trabajos finalizados, de un gran nivel y diversidad.

Lo primero es dar las gracias a los cinco usuarios que han tenido a bien realizar un elemento escenográfico durante este periodo y subirlo para participar en nuestro concurso.



Cinco participantes, y eso que al final Amas.minis no ha podido acabar su trabajo, unos Muros y Puerta de Piedra, a tiempo.

Hemos tenido desde una nueva entrega de Alcantarillas de Osgiliath de la mano de Cruello Dville a una Casa que nos llegaba desde el Caribe cortesía de Ainoriel, como siempre mejorando con cada entrega.

Dos pesos pesados como Hidrojen y

Deyfrus también nos trajeron sus trabajos, dos magníficos trabajos, por cierto.

Por un lado, una Tienda de campamento Haradrim, con techumbre de quita y pon y con el interior practicable, todo un elemento escenográfico, y por otro unas formaciones rocosas perfectamente ejecutadas y que sirven para casi cualquier mesa que queramos montar.

Por último, el trabajo de Morthanc, que ha dotado a su Dragón de unos marcadores para identificar las mejores con las que equipa al monstruo, una solución inteligente y además muy bien trabajada.

De nuevo El Desafío Escenografía nos deja opciones muy diversas para realizar nuestros proyectos de cara a personalizar nuestra mesa de juego o nuestra vitrina donde ir colocando las miniaturas pintadas con un poco de escenografía que vaya a juego.

Aún quedan dos oportunidades y os invitamos a todos a participar en este concurso con el que te obligarás a eso, a tener unas formaciones rocosas con las que vestir tu partida, o unos marcadores de escenario que hagan las delicias de tus contrincantes.



## EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025



CRUELLO DVILLE

28  
5



GONDOR

JULIO-AGOSTO 2025 - ALCANTARILLAS DE OSGILIATH

PUNTUACIÓN 185.34

PINTURA 63.75 TRABAJO 11.59 BONUS 10.00



ALCANTARILLAS DE OSGILIATH

GUERRA ANILLO

### EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025

01	●	LA TIERRA MEDIA	176.35
02	●	LA TIERRA MEDIA	170.57
03	●	GONDOR	182.18
04	●	GONDOR	185.34
EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA			741.45

Segunda entrega de las Alcantarillas de Osgiliath, que de la mano de **Cruello Dville** nos llegan un bimés más. En esta ocasión añade cuatro módulos más, dos de esquina y dos de cruces.

Con cartón y un poco de poliestireno extrusionado hizo el armazón de su proyecto, para a continuación dar una capa de emplaste.

El siguiente paso, quizás el más laborioso, fue colocar las baldosas, también de cartón recortado en cuadraditos, sobre los trozos de poliestireno, formando la rejilla de losas que luego pintará. Para delimitar las zonas transitables unas tablitas de madera a todo lo largo y por los bordes hacen de bordillo y de rodapiés en las paredes.



Antes de ponerse a pintar hubo de texturizar las paredes para que tuvieran un aspecto más rústico, siguiendo la receta de las secciones del bimés pasado, no es cuestión de hacerlo de forma diferente.

Acaba con el pintado, base en gris y luego colores fríos en las losas para acabar añadiendo césped artificial en tonos verdoso y en las zonas de canales agua artificial con un tono verde oscuro.

JULIO  
AGOSTO



Nos alegra tener de nuevo noticias de **Ainoriel** desde Cuba, que sigue participando en El Desafío Escenografía, y en esta su tercera participación del año lo hace con una casa, algo que nunca viene mal a la hora de vestir el terreno de juego.

Una construcción sencilla con la que sin duda logra un elemento escenográfico que vendrá muy bien para las partidas, siendo un lugar perfecto para ponerse a cubierto de las flechas élficas, por ejemplo.

Después de montar la estructura base con cartón lo recubrió con un material más blando y con palillos de dientes hizo la textura para simular madera, un trabajo laborioso pero que deja un acabado más real.



Luego un pintado con marrones y toca el momento de preparar la techumbre.

Con cuadrados de cartón pegados desde abajo hacia arriba hace un tejado que luego va a pintar de forma que simulan tejas anchas de cerámica, con un acabado realista.

Para acabar una base con piedrecillas hace de suelo de todo el elemento, haciéndolo aún más realista.

## EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025

182AIN

### AINORIEL

3  
 1

JULIO-AGOSTO 2025 - CASA

TIERRA MEDIA

PUNTUACIÓN
167.41

PINTURA 48.17
TRABAJO 9.24
BONUS 10.00

GUERRA ANILLO

EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025		
01		
02	LA TIERRA MEDIA	162.08
03	LA TIERRA MEDIA	168.09
04	LA TIERRA MEDIA	167.41
EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA		509.27



JULIO  
AGOSTO

# HIDROJEN



## EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA 2025



### HIDROJEN

18  
5



HARAD

JULIO-AGOSTO 2025 - TIENDA HARADRIM

PUNTUACIÓN 188.97

PINTURA 72.82 TRABAJO 13.65 BONUS 2.50



GUERRA ANILLO

### EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA 2025

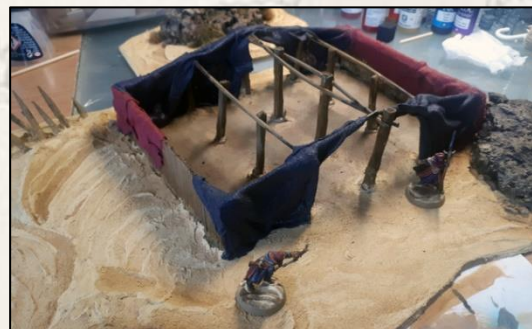
01		
02	LA TIERRA MEDIA	192.80
03	ROHAN	179.77
04	HARAD	188.97
EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA		561.64

Y llega el momento de hablar de otra maravilla que el compañero **Hidrojen** nos trae.

Una Tienda Haradrim correspondiente a todo un campamento de Harad, enclavada además en un terreno desértico, y es que el bueno de Hidrojen no se olvida de ningún detalle.

Sobre un base de forma irregular ha ido modelando un poco de pasta para que parezcan dunas, con trozos de corteza para que sean rocas y algún detalle más como una empalizada con palillos de madera.

En el hueco central coloca más palillos que harán las veces de listones para sujetar las telas del techo. También unos trozos de cartón harán de paredes.



Luego coloca papel mojado para simular las telas del techo, que serán móviles para que el interior se puede jugar también.

Para acabar el pintado, en el que demuestra su maestría con los colores, con una arena de color desierto cien por cien, y unas telas rojas con unas transiciones muy reales. No se ha olvidado de ningún detalle en esta pieza principal de un Campamento de Harad.



JULIO  
AGOSTO

# DEYFRUS



**Deyfrus** no pudo participar en el anterior capítulo de El Desafío Escenografía, así que teníamos ganas de ver lo que nos traería para esta ocasión.

Un par de elementos de escenografía generalistas, dos formaciones rocosas que van siempre bien para cualquier tipo de mesa, eso no desentona ni en un terreno quemado, podríamos decir.

El resultado es realmente espectacular, con un cuidado en el pintado que hace que parezcan rocas de verdad, y eso que todo comienza pegando trozos de corcho natural sobre unas bases irregulares de DM cortadas y lijadas.

Nos ha dejado todo un tutorial con todos los pasos en el foro, con lo que cualquiera con un poquitín de maña puede seguir esos pasos para obtener sus propios elementos de piedra.



Luego va poniendo piedrecillas en las juntas y arenilla por toda la base.

Y acaba pintándolo todo y añadiendo matojos y césped artificial además de otros detalles para lograr la terminación deseada.

## EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025

05 IDEY

DEYFRUS

8

4

TIERRA MEDIA

JULIO-AGOSTO 2025 - FORMACIONES ROCOSAS

**PUNTUACIÓN** 183.07

PINTURA 62.48 TRABAJO 10.59 BONUS 10.00

FORMACIONES ROCOSAS

GUERRA DEL ANILLO

EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025		
01		LA TIERRA MEDIA
02		LA TIERRA MEDIA
03		
04		LA TIERRA MEDIA
EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA		545.22



# EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025

## MORTHANC

072MOR



JULIO-AGOSTO 2025 - MARCADORES

PUNTUACIÓN 165.80

PINTURA 55.05 TRABAJO 8.25 BONUS 2.50



GUERRA ANILLO

## EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA 2025

01		
02		
03		
04	LA TIERRA MEDIA	165.80
EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA		165.80

Unos marcadores para colocar dentro de una peana de dragón... puede parecer algo extraño, y quizás lo sea, pero la inventiva de **Morthanc** nos trae una participación singular y sin duda, novedosa.

Con peanas de 25mm en las que ha ido recreando diferentes posibilidades de dotación de los Dragones, ha conseguido hasta 11 pequeños marcadores con los que dotar al dragón.

Tenemos una variedad increíble. Varias bajas de tropa enana, otro haciendo una improvisada fogata, un montón de esqueletos acumulados, o unas lanzas clavadas en el suelo.



Y luego un Orco de Moria, uno sentado en lo que parece un pozo, de donde emerge un segundo hijo de la oscuridad.

O una roca con claveras, un par de Dragones jóvenes y un caldero...

Todos los marcadores llevan su estilo de colores, más bien con tonos oscuros como le correspondería al ser parte de la peana del Dragón, aunque luego se pueden utilizar como marcadores de escenarios variados.

# EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA

JULIO - AGOSTO 2025

	 <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">HIDROJEN</p>		<p style="font-size: 1.5em; font-weight: bold;">188.97</p>
	<p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">HIDROJEN</p>		<p style="font-size: 0.8em;">18 5</p>
 <p style="font-size: 0.7em; text-align: center;">JULIO-AGOSTO, 2025 - TIENDA HARADRIM</p>			
<p style="font-size: 0.8em;">PUNTUACIÓN</p>		<p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">188.97</p>	
	 <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">CRUELLO DVILLE</p>		<p style="font-size: 1.5em; font-weight: bold;">185.34</p>
	 <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">DEYFRUS</p>		<p style="font-size: 1.5em; font-weight: bold;">183.07</p>
	 <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">AINORIEL</p>		<p style="font-size: 1.5em; font-weight: bold;">167.41</p>
	 <p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold;">MORTHANC</p>		<p style="font-size: 1.5em; font-weight: bold;">165.80</p>

Tampoco el número de participantes en la Encuesta pública ha sido diferente en El Desafío Escenografía, solamente dos usuarios dejaron sus puntuaciones, así que esas han tenido en esta ocasión un gran peso en los resultados finales al realizar las medias.

Y todo ha estado mucho más ajustado de lo que en principio se esperaba, y es que los bonus casi le juegan una mala pasada a **Hidrojen**, que finalmente se lleva este bimés pero con solo tres puntos y medio de ventaja sobre la segunda entrega de las Alcantarillas de Osgiliath, y poco menos de seis sobre las formaciones rocosas de Deyfrus, los tres superando los 180 puntos y demostrando el nivelazo del bimés.



Y es que al sumar solo 2.85 de los 10.00 posibles hacen que todo se haya comprimido mucho más de lo que en un principio pudiera parecer.

Cierran la clasificación de este Julio-Agosto los trabajos de Ainoriel y de Morthanc, este

último también con solo un cuarto del tope por bonificación de las fotografías.

Con todo un nuevo capítulo con cinco grandes trabajos que nos dejan otra muestra más de lo que nuestros compañeros son capaces de hacer con su imaginación, sus manitas y un poco de maña para vestir las vitrinas y mesas de juego de El Señor de los Anillos.

# EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA

EL DESAFÍO ESCENOGRAFÍA			
CLASIFICACION GENERAL			
JULIO AGOSTO	CRUELLO DVILLE	714.45	↑ I
JULIO AGOSTO	HIDROJEN	561.54	↑ I
JULIO AGOSTO	DEYFRUS	545.22	↑ I
MAYO JUNIO	CHAMAN_ALBINO	531.14	↓ 3
JULIO AGOSTO	AINORIEL	509.27	
MARZO ABRIL	AMAS MINIS	339.13	
ENERO FEBRERO	KARAVATIS	178.25	
ENERO FEBRERO	ENRIQUE SH	169.53	
JULIO AGOSTO	MORTHANG	165.80	

Y muchos cambios, e importantes en la Clasificación General, en donde **Cruello Dville** se hace con el primer puesto al aprovechar la ausencia de Chaman\_albino, que comandaba con solvencia el concurso, pero que se ha visto relegado al cuarto puesto.



Y Ahora Cruello Dville es el líder con más de 150 puntos de ventaja sobre Hidrojen y

Deyfrus, que es tercero, mientras Chaman\_albino, que como decimos es cuarto, está a unos 180 del liderato.

También supera los 500 puntos Ainoriel, que, aunque no sube puestos sí que consolida esa quinta plaza.

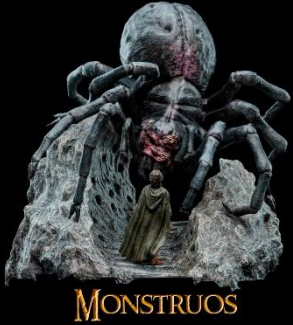
Quedan aún dos capítulos más para este concurso, y además la posibilidad de eliminar la peor puntuación, siempre y cuando se llegue a un mínimo de cinco, por lo que todo está abierto para prácticamente los cinco primeros, que como mucho han tenido un cero.

Por tanto, nos quedan dos bimeses de lo más entretenidos...



# MASTERMINI

MASTERMINI  
AGOSTO 2025



MONSTRUOS



CHEDUNITA

**E**l año pasado nos sorprendimos con el mes en el que el MasterMini

versó sobre los Monstruos, la verdad es que no esperábamos tanta participación ni un nivel tan alto, así que para este 2025 decidimos que iba a ser uno de los fijos, y como el listado de los distintos meses estaba publicado desde enero confiábamos en que llegado Agosto, mes de vacaciones, tendríamos una buena representación de los grandes monstruos de la Tierra Media, y así ha sido.

Cinco participantes que nos han traído otros tantos monstruos, aunque a algunos podríamos tildarlos de criaturas, por pertenecer al bando de la Luz.

Para empezar, tenemos a JOHN\_RAMBO, como siempre fiel al concurso, y que participaba con un Ogro de Gundabad perfectamente caracterizado, y con el que ha logrado un meritorio tercer puesto, superando a otros que a priori podría parecer más interesantes. Y es que ha quedado por encima del Dragón pintado por Morthanc, y que le ha servido para participar igualmente en El Desafío y El Desafío Personalizado. Lo mismo ocurre con el Balrog de Swaggy\_M, otro pedazo de miniatura que ha entrado en los tres concursos. Curiosamente los dos han obtenido la misma puntuación, algo harto complicado con tantos jueces.

Dos Ents han participado, el de karavatis y el de **Chedunita**, que finalmente se ha llevado el gato al agua y logra el triunfo con el líder de los pastores de árboles.

Con una sola miniatura hasta cuatro participantes lo han hecho en tres de los cuatro concursos... si es que el que no participa es porque no quiere...



LA GUERRA DEL ANILLO  
LA TIERRA MEDIA EN MINIATURA

# EL DESAFÍO TOTAL

AGOSTO 2025






EL DESAFÍO TOTAL

EL DESAFÍO

EL DESAFÍO PERSONALIZADO

EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA

MASTERMINI

AGOSTO	EL DESAFÍO TOTAL	EL DESAFÍO	EL DESAFÍO PERSONALIZADO	EL DESAFÍO ESCENOGRAFIA	MASTERMINI
 MORTHANC	646.17	175.58	139.08	165.80	165.71
 CHEDUNITA	583.50	198.04	199.07		190.71
 KARAVATIS	580.46	197.94	202.70		182.86
 CRUELLO DVILLE	555.19	186.73	183.13	185.34	
 SWAGGY_M	488.01	180.72	151.58		165.71
 AKOMACHI	190.11	190.11			
 HIDROJEN	188.97			188.97	
 DEYFRUS	183.07			183.07	
 JOHN_RAMBO	169.29				169.29
 AINORIEL	167.41			167.41	

# EL DESAFÍO TOTAL

## EL DESAFÍO TOTAL

### CLASIFICACION GENERAL

AGOSTO	KARAVATIS	3824.77	
AGOSTO	CHEDUNITA	3403.11	
JULIO	CRUELLO DVILLE	2734.52	↑1
JUNIO	CHAMÁN ALBINO	2357.77	↓1
JULIO	DEYFRUS	1948.65	
AGOSTO	AKOMACHI	1647.93	↑1
JUNIO	ALEX MR	1531.52	↓1
AGOSTO	JOHN RAMBO	1396.86	
FEBRERO	AMAS MINIS	1223.46	
AGOSTO	SWAGGY_M	1011.39	↑3
MARZO	PABLOELBRAVO	930.33	↓1
MAYO	SICARIUS	767.21	↓1
MARZO	ZIRUKEY	722.90	↓1
AGOSTO	MORTHANC	646.17	
JULIO	HIDROJEN	561.54	
JULIO	AINORIEL	497.58	↓1
FEBRERO	ENRIQUE SH	335.02	↓2
ENERO	SANTY ELTHARION	304.27	↓1
ENERO	FEANOR	179.63	

Vaya debut por todo lo alto que ha tenido en Agosto el compañero Morthanc, que ha participado en los cuatro concursos y se ha hecho con el título de ganador en este octavo mes de 2025.

Ha continuación Chedunita, karavatis, Cruello Dville y Swaggy\_M lo han hecho en tres de los concursos, logrando unas buenas puntuaciones.

Como hemos dicho antes el MasterMini ha condicionado en buena medida las participaciones o mejor dicho, las compañías elegidas para participar tanto en El Desafío como en El Desafío Personalizado, tanto que hemos tenido hasta 4 compañías con monstruos en los diferentes concursos.

Tanto Chedunita como karavatis optaron por pintar Ents, mientras Swaggy\_M nos deleitó con su gran Balrog, y Morthanc con un Dragón verde precioso. Akomachi participó en dos de las opciones y luego unos cuantos participantes lo hicieron en uno solo.



En la Clasificación General karavatis vio reducida de forma simbólica su ventaja sobre Chedunita y la mantiene en torno a los 400 puntos, cuando faltan aún cuatro meses, porque recordamos que El Desafío Total no elimina los peores resultados, este concurso premia la fidelidad con los mismos, así que cuantos más mejor.

Cruello Dville asciende al tercer puesto aprovechando el descanso que ha tenido este mes Chaman\_albino. Igual ocurre con Akomachi, que supera a Alex MR y se pone a tiro de Deyfrus.

Por supuesto que destaca la entrada triunfal de un Morthanc que se ha ido casi a los 650 puntos de una tacada.

GUERRA DEL ANILLO  
LA TIERRA MEDIA  
EN MINIATURA



EL DESAFÍO

BALROG - SWAGGY M