

Tablero modular para ESDLA y LGDA

Autor Beren5556
sábado, 31 de julio de 2010

Beren5556 nos muestra en este artículo cómo construir un tablero modular apto para batallas de La Guerra del Anillo como para el Juego de Batallas Estratégicas.

Para ver el artículo pulsa en [Leer Más](#)

Es un placer como siempre, poder compartir con vosotros este paso a paso (en adelante PaP), está vez un PaP de escenografía. Empezaré diciendo que la escenografía no es mi fuerte, y que digamos que todo esto ha surgido por una necesidad funcional de poder jugar un poco en condiciones mis partidas de LGDA, así que seguramente muchas de las cosas que comento aquí, hay quien las haría mejor y/o de forma más optima, pero espero que os sirva, aunque sea para sacar algunas ideas o bien para animaros a intentarlo.

PASO 1: Objetivo

La idea y objetivo general, es crear un tablero modular para jugar ¿y qué es para mi un tablero modular? Pues bien, un tablero formado por diferentes secciones, que se pueden disponer de diferentes formas entre si. Para que me entendáis mejor, imagináros un puzzle de piezas cuadradas, o sin ir más lejos, todos habréis visto los tableros de Games-Workshop.

El tablero deberá ser la base para poder poner escenografía encima, es decir, solo representará la orografía del terreno, llanuras, colinas, etc, y encima de ese tablero, deberemos poner nuestros elementos de escenografía que tengamos, bosques, edificios etc, pero este PaP, no pretende llegar al detalle de crear todos los elementos de la escenografía, eso ya formaría parte de otros PaP's más específicos.

{xtypo_rounded4}PASO 2: Material y herramientas necesarias

- 5 láminas de poliespan comprimido (120x60)
 - 1 bote de pintura rugosa para texturizar
 - 1 bote de césped en polvo verde
 - 1 bote de césped en polvo marrón
 - 1 bote de césped electrostático verde
 - 1 bote de césped electrostático marrón
 - 1 bote de cola blanca
 - 3 botes de pintura Scorced Brown Citadel
 - 2 botes de pintura Bestial Brown Citadel
 - 1 bote de pintura Codex Grey Citadel
 - 1 bote de pintura Blanco Citadel
 - 1 bote de pintura Tierra de cementerio Citadel
 - 1 bote de barniz mate en espray
 - Cutter
 - Aerógrafo y compresor
- {/xtypo_rounded4}

PASO 3: Dimensiones

Las dimensiones del tablero modular, y de las piezas, será el típico para partidas LGDA u otros juegos de la GW, 120x180 mínimo. Pero el límite solo lo marcáis vosotros con las ganas de crear más o menos piezas modulares.

Si partimos de esta base, y ateniéndonos a los materiales con los que podemos contar, las secciones de mi tablero modular, serán de 60x60, es decir, piezas cuadradas. El hecho de ser cuadradas nos facilita el intercambio de estas piezas, igual que si fueran casillas de un tablero de ajedrez como he comentado antes.

Mi tablero, va a tener unas dimensiones de 120x120 mínimo, y de 120x240 máximo, o lo que es lo mismo, será un tablero que irá desde 2x2 piezas a 4x2 piezas.

PASO 4: Preparando el material

Lo primero que tendremos que hacer es cortar las placas de poliespan comprimido de forma que nos queden piezas perfectas de 60x60. Normalmente estas placas que podéis encontrar en cualquier tienda grade de bricolaje, ya miden justo 120x60, así que con un corte por la mitad sería suficiente, pero dado que buscamos la cuadratura perfecta hay que medir bien y asegurarnos, pues luego podríamos tener problemas de encaje difícilmente solventables.

Así pues mis secciones cortadas quedarán así:

PASO 5: Trabajando la orografía

El siguiente paso que realizaremos será crear la orografía. Mi tablero tendrá secciones planas, que no tendré que trabajar ahora mismo, y secciones de colina. Estas últimas son las que requieren ser trabajadas llegados a este punto.

Para crear una colina versátil, es decir, que se pueda montar de diferentes formas y posiciones, debemos planificarlo bien y tener claro cómo hacerlo. Si esto no lo pensamos detenidamente es posible que hagamos unas colinas poco prácticas.

Mi planteamiento ha sido el siguiente: Haré una gran gran gran colina, que ocupará 4 secciones del tablero, y que tendrá digamos que dos niveles. La colina la tallaré con poliespan comprimido en secciones que iré apilando. En este caso tendrá dos niveles, algo así:

Para la construcción de la colina, juntaré 4 secciones previamente cortadas, tal y como se ve en el diagrama, y las uniré fijándolas con un par de palillos o un poco de bluetag entre si. Luego pegaré el primer nivel de montaña, y luego pegaré el segundo (la cúspide). Evidentemente aquí cada uno deberá valerse de sus habilidades tallando el desnivel en cada nivel de altura, de forma que quede una subida con un ángulo razonable para que las minis o las bandejas de movimiento se aguanten derechas. Si hablamos de bandejas esto es muy fácil. Yo he tomado como referencia una bandeja rellena de Gondorianos. Todo esto lo dejamos secar hasta que esté pegado, y acto seguido con el cutter cortamos otra vez, por las líneas que separan cada sección, de forma que nos quedarán cuatro piezas así:

Ahora pensemos un momento en las grandísimas posibilidades de diferentes tableros que nos da el tener estas piezas diseñadas así. Podemos hacer tableros con una mega colina central o en un lado, un tablero con dos medias colinas, a cada uno de los cuatro lados del tablero, o un lado con dos colinas, tableros con 4 colinas, una en cada esquina, etc, así un gran número de combinaciones posibles:

Las secciones de llanura, no requieren de ningún trabajo extra en este punto, simplemente, si queremos darle más vida a nuestras secciones, podemos realizar trabajos de cutter, que creen pequeños desniveles, etc, para darle algo más de alegría y realismo:

PASO 6: Texturizando el terreno

En este punto vamos a texturizar todas las secciones del tablero, sean llanuras o colinas. Yo he decidido texturizar, aunque hay gente que puede preferir recubrir todo el tablero de césped en polvo y electrostático. Esto es una opción, aunque a mi no me gusta porque es tedioso, hace falta gran cantidad de césped, y puede no quedar muy realista. Yo me he decantado por una opción más simple a mi modo de ver, que es texturizar en primera instancia todo el terreno.

Para ello usaremos la pintura para texturizar. Hay alternativas a texturizar con esta pintura pues puede ser algo cara para nuestro presupuesto pero, si os lo podéis permitir, es la opción más rápida y sencilla. Una alternativa es con arena fina sacada de donde podáis, hacer una "sopa" de cola blanca, agua y arena, y pintar todas las secciones con esa mezcla. La principal desventaja de esa técnica, es que la arena puede no ser todo lo fina que nos gustaría, y que las secciones del tablero pesarán más. Como digo, en este ejemplo he pintado directamente con la pintura de texturizar que deja un granulado excelente en las secciones.

Cuando tengamos texturizado todo dejaremos que seque sin prisa, es importante que quede bien seco. En mi caso como me sobró pintura, decidí darle una segunda capa sobre todo a las colinas para que los desniveles tallados a golpe de cutter quedaran más suaves.

Un truco para crear grietas, que siempre quedan muy vistosas, consiste en poner un pegote importante de pintura en algunos puntos. Si lo hacéis normalmente la mayoría de estas pinturas tienden a agrietarse en el proceso de secado, lo que queda luego muy vistoso y realista. En este caso yo en varios puntos he puesto mucha pintura con ese fin, y más adelante veremos como resulta.

PASO 7: Pintando el terreno

Una vez esté todo texturizado y bien seco pasaremos a pintar el terreno. Básicamente he usado 3 colores, dos marrones para el terreno plano, y un gris para los desniveles de las colinas.

Como herramienta he usado aerógrafo, a mi entender importante para poder realizar este tablero. Se puede hacer sin él pero no nos quedará tan bien, y tardaremos bastante más en pintarlo pero que no os desmotive no tener un aerógrafo, aunque también recortar entonces un poco las expectativas de calidad del acabado.

Pues bien primero aerografiamos con Scorced brown todo el terreno plano pero de forma no uniforme. Un terreno suele ser poco uniforme y la gracia del aerógrafo es que nos permite describir círculos mientras pintamos, aumentando la intensidad o disminuyéndola en los puntos que queramos. El objetivo de esta primera mano es crear una capa base marrón poco uniforme. En este caso yo antes de pintarlo todo, he ido delimitando con el aerógrafo, zonas donde irá césped, y su interior, no le he pintado para evitar perder mucho tiempo pintándolas de marrón, cuando irán después recubiertas de césped.

Seguidamente con Marrón bestial haremos otra vez lo mismo y le daremos más riqueza al terreno.

Las zonas de las colinas que hay desnivel las pinto de color gris, pues emularé piedra luego con un pincel seco de gris más claro.

Luego aplico un pincel seco gris claro sobre las colinas para darle un aspecto rocoso.

Por último, las grietas que se nos han creado en las zonas donde pusimos mucha más pintura de texturizar, las pinto por dentro con Scorced Brown y luego las perfilo a pincel seco con un color diferente, en este caso un Tierra de Cementerio.

Este es el resultado:

PASO 8: Creando vegetación

Este paso no tiene mucho secreto, se trata de encolar bien las zonas que no hemos pintado de marrón y poner mezclas varias de césped en polvo.

Dejaremos secar y volveremos a encolar puntos aleatorios, donde pondremos diferentes cespedes electrostáticos, para darle más variedad y riqueza al terreno.

Por último, y para que quede más integrado en el terreno las secciones de césped, vuelvo a aerografiar de forma muy difusa algunas zonas con césped. De esta forma queda más coherente el conjunto.

El resultado es este:

PASO 9: Protegiendo el tablero

Con esto habríamos terminado ya nuestro tablero pero nos queda un último paso que es protegerlo de las rascadas provocadas por las figuras, de los dados picando contra la superficie, etc. Para ello yo he barnizado abundantemente la superficie con barniz mate, de cualquier marca que tengáis. Hay que darle un par de capas bien abundantes.

Hay otra forma de proteger el tablero más barata, y que realmente lo hace más durable, consistente en diluir cola blanca en agua y aplicarla con algún recipiente que nos permita rociar como si fuera spray la mezcla.

PASO 10: Resultado final

Nuestro tablero ¡está listo para jugar! Hay que tener claro que todo esto que explico lo podéis complicar cuanto queráis, y hacer verdaderos tableros bonitos y vistosos. Este que he realizado yo es un tablero muy funcional, pero las bases para hacer uno mucho mejor serían muy parecidas. Otra ventaja de este tipo de tableros es que no hace falta hacerlo todo de golpe, es decir, podéis ir añadiendo piezas modulares cuando os apetezca con infinitas posibilidades… ahora un lago, ahora un “inaccesible” etc etc… y si con tus compañeros de juego te pones de acuerdo en las medidas incluso puedes intercambiar secciones del tablero con ellos.

Aquí os dejo más fotos con ejemplos de configuración del tablero y con escenografía encima añadida. Los árboles por ejemplo están pegados con bluetag, ideal para fijar temporalmente escenografía al tablero.

El tiempo efectivo, sin contar los ratos que la pintura y cola secaban, no ha sido de más de 8 horas así que ya no hay excusa para tener un bonito tablero en casa y fácil de guardar.

Nada más, como siempre espero que con este PaP saquéis algunas ideas para realizar vuestros proyectos y en general que os haya gustado, sin más las fotos

Configuraciones de ejemplo con las 8 piezas fabricadas:

Fotos del tablero en plena partida: