

# TRAVIAN



Nº 4  
MAYO 30.09



# MAGAZINE

Revista oficial de Travian.net

## Travian T3.5

El debate

**Normas**

Pushing

**Topos y tipos**





# CONCURSOS

## TRAVIAN MAGAZINE

### Concurso al mejor relato

Como todos los meses la Dirección de Travian Magazine va a realizar el concurso al mejor relato.

La Dirección decidirá quien es el ganador.

La escritora Rocio Prieto en colaboración con <http://www.united-minds.es/?q=node/276> ha cedido una copia de su libro firmado y dedicado para el ganador del mejor relato. Esto es algo que se ofrece de manera exclusiva a nuestros lectores, por lo que esperamos que este mes tengamos relatos excepcionales.

El ganador también recibirá 600 oros para la cuenta que elija dentro de [travian.net](http://travian.net)



### Concurso a la mejor tira cómica

Sin duda nuestro concurso más esperado y el que más sonrisas arranca.

Este mes además de los 600 oros daremos también el libro firmado por la autora "La Triada de Maestras" de Rocio Prieto.

Quedamos a la espera de vuestro ilimitado ingenio para esta sección.

#### BASES DEL CONCURSO

- Se tendrá en cuenta la originalidad de los relatos.
- Se entregará en formato de *word* o *open office* sin límite de palabras.
- La redacción ha de ser correcta y fluida y se podrán eliminar participantes por faltas ortográficas.
- Las aportaciones serán admitidas en un plazo de 20 días naturales tras la publicación de esta revista.
- La temática tiene que estar relacionada con Travian y pueden ser historias inventadas.
- Sólo admitiremos relatos válidos para todos los públicos y para todos los servidores.
- Todo relato participante puede ser publicado citándose el autor como las indicaciones sobre nick, nombre real, etc
- Los relatos se podrán enviar a través de los reporteros de los servidores o vía email a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net)

#### BASES DEL CONCURSO

- Se tendrá en cuenta la originalidad de las tiras cómicas
- Las tiras deben ser breves con un máximo de 12 viñetas
- Se deberán entregar en formato de imagen, también aceptamos links de las imágenes subidas a alguna página tipo *imageshack* o *tinypic*.
- Las aportaciones a la tira cómica se harán a través de nuestros reporteros o por vía email a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net)
- Las viñetas serán aptas para todos los públicos y para todos los servidores.
- Toda viñeta que participe podrá ser publicada, se citará el autor como él lo indique (nick, nombre real, etc)
- Las aportaciones se tendrán en cuenta hasta 20 días naturales después de la publicación de este número de Travian Magazine.



## INDICE

### El juego

Cómo jugar a Travian IV (Tipos de espaditas rojas).....	2
Financiando la revista.....	3
Historia del fin del servidor 1.....	4
Topos y tipos.....	12
Travian T3.5 - <i>El debate</i> .....	13
Normas Travian - <i>Pushing</i> .....	17
Historia S3, El Eterno.....	18

### Cosas de travianeros

Entrevista "No me gusta TRAVIAN".....	21
Literatura travianera.....	23
Entrevista (cómica).....	24

### Historia

El edentano de Arse.....	25
La guardia pretoriana.....	29

### Noticias

Servidores.....	31
-----------------	----

### Sorteos

Tira cómica.....	33
Relato.....	34
Fotos.....	36

## STAFF

**Directora Travian Magazine:** Irene Morales López

**Diseño y maquetación:** Cosmina A. Andronache

**Administración Travian.net:** Juan Álvarez y Marcos Carballeira

**Colaboradores:** rexcalvito, Setry, Yorendra, Cifus, Karuselambra, SaintS, JONDANIK, Rusel, YTalo Maldonado, Velofonte, yamapi, panthera, LoL\_vs\_xD, Bandit-adcr, montesinos, m.mas, Clibz14, Rccolo, Elsa, Keyly, Rocío Prieto, Silvia Murado, Ramón Ortega

## EDITORIAL

Muchos de nosotros sabemos cuan difícil es llevar una maravilla al 100, tiene que ser un trabajo en equipo y sobretodo muy coordinado, con la revista pasa algo parecido, cabalgamos rápido y organizados, pero eso no quita que a veces encontremos obstáculos que esquivar. Este último mes nos ha tocado saltar uno bastante grande, a partir de este 4º número de Travian Magazine el grupo Mediapress que editaba y producía esta revista, ya no estará con nosotros. Será un trabajo duro sacar esto adelante pero a la misma vez ganamos una libertad extra que antes no teníamos. Ahora la revista, hasta más novedad, es únicamente responsabilidad de Travian Magazine, y estamos seguros de que con la colaboración de cada uno de vosotros haremos de esto una auténtica maravilla.

Este número está patrocinado por **Ipsos Interactive Services**, que a cambio de responder una encuesta y registrarse en su página nos facilitará mantener la revista además de tener opción de ganar viajes y otros premios que ofrecen, necesitamos vuestra ayuda con eso, en la revista os explicaremos como funciona y qué hay que hacer para conseguir 20 oros de compensación por este registro.

No nos queda más que agradecer a todos los que habéis apoyado nuestro trabajo en Travian Magazine, sobretodo al equipo de reporteros tan fantástico que tenemos, su dedicación y admiración es el motor que nos anima a hacer de esta revista cada mes un nuevo reto y como no a todos vosotros, que con vuestras descargas y aportaciones continuas hacéis de esto algo real y motivador para todo el equipo de Travian Magazine, desde donde os deseamos que encontréis vuestra maravilla allá donde vayáis.

**Irene Morales López**  
**Directora de Travian Magazine**



## Cómo jugar a Travian.net (IV)

# Diferentes tipos de espaditas rojas

**“Grrrrr, tengo espaditas rojas, quién será el . A mí las armas. ¡¡¡ALARMA!!! ¡¡¡ALARMA!!!, ¡me atacan!”**

**E**sta actitud NO es la correcta pero sí la común. Cuando vemos venir un ataque, nunca hay que perder la calma, total, el ataque va a llegar igual hagas lo que hagas, así que lo mejor es ser prácticos, ver de qué tipo de ataque se trata y actuar en consecuencia. Es muy importante tener claro que sólo hay dos tipos de ataques que nos pueden hacer daño, el que no vemos y los que llevan catas. Ante los primeros poco hay que se pueda hacer, salvo tener siempre nuestra ofensiva fuera de casa por si las moscas e intentar tener la cuenta vigilada por nosotros o por los representantes. Murphy se haría de oro en travian, porque os aseguro que podéis estar sacando las tropas meses que el día que os atacan será el que no las hayáis podido sacar, esto es así, la diosa Azar siempre presente. Bien, ahora partimos de la idea de que hemos visto el ataque salir. Es hora de analizar los tiempos.



**Actitud incorrecta**



**Actitud correcta**

La catapulta es la tropa más lenta de travian, por eso es totalmente distinguible a cualquier otra tropa, sólo necesitamos saber el dato de cuánto tarda la catapulta desde su aldea a la mía y para ello usamos cualquier página o Excel que tenga esta utilidad (ni las matemáticas ni el cálculo de tiempos son ilegales señores travianos).

Si por ejemplo un ataque con catas y plaza de torneos al veinte tarda 15 horas y el ataque no puede estar lanzado más de tres horas y faltan dos, evidentemente no son catas, porque otra cosa no, pero motores de propulsión no se les puede poner a las catas.

En el caso de que no haya catas como mucho nos tirarán la muralla, algo no tan grave, aunque también podemos mirar si da tiempo a paso de ariete. No obstante, si un ataque sin catas no encuentra tropas, ni materias que llevarse, es un ataque que no ha servido de nada. Es importante tener una buena actitud ante esto, tened claro que la parte más importante del juego son los ataques, estamos frente al mejor juego de guerra y estrategia de la red, jugar sin acciones bélicas es algo irrisorio para un buen jugador.

El jugador grande no es el que nunca cae, sino el que más rápido se levanta, que te tiren una aldea no significa nada, si mantenéis buena actitud frente a esto, llegaréis lejos.

Mundo : Mundo 1 Fr

Nombre del Objetivo	Coordenadas de Llegada	Día de Llegada	ETA
Objetivo 1	X: 5 Y: 96	3 5 2008	0 h:0 m:0 s

Agrega un objetivo

Coordenadas	Objetivo	Comentario	Tropa ***	TS	Delay	Distancia	Duración	Tiempo de salida
36 Y 67	Objetivo 1		Catapulta	0	0 s	42.45 cases	0jours, 14h:8m:59s	2/5/2008 2h:51m:1s

Agregar una fila

Jugador :

Alianza :   Advertencial! No puede tomar tanto tiempo en alianzas grandes

\*\*\*

- \*\*\* Si tu ejercito esta compuesto por diferentes tipos de guerreros, debes mencionar el más lento.
  - \*\*\* Para obtener toda la información de la columna en Excel, ve a : Data -> Convert...
  - Luego presiona "Siguiente", selecciona el cuadro de "coma" luego presiona "Done".
- 1- Coordenadas de mi aldea atacada, las pongo
  - 2- Coordenadas del tío que me ataca
  - 3- Tropa de la que quiero calcular el tiempo, como quiero ver si me atacan con catas, pongo catapultas
  - 4- Nivel de la plaza de TORNEOS. Voy haciendo probaturas, si es más rápido el ataque q a grado 20, catas SEGURO. Si habéis visto salir el ataque, los minutos nos darán también una pista :)
  - 5- El tiempo que tarda la catapulta si el ataque fuera con ellas, (el dato q tanto necesito)
- OJO, para q salga este dato tenemos q darle a "Calcular"



## Financiando la Revista

# 1 encuesta = 20 oros = Revista

Saludos fieles lectores. Travian Magazine necesita vuestra ayuda.

Hacer esta revista no es algo fácil, pero con cariño y pasión todo se lleva adelante. Travian Magazine es un añadido más al juego de Travian que tanto nos gusta, todos los meses ahí la tenéis lista para descargarosla siempre intentando mejorar el número anterior y así seguirá siendo mientras podamos. No obstante sacar esto adelante conlleva unos gastos: premios, derechos y un largo etcétera que estamos buscando como cubrir.

Este número cuatro está patrocinado por Ipsos Interactive Services, una empresa dedicada a recoger datos en encuestas que le sirven como muestreos para hacer estimaciones sobre la población.

El funcionamiento es muy fácil. A lo largo de toda la revista encontraréis imágenes que si pincháis sobre ellas os llevarán a la página de Ipsos access panel, donde encontraréis un cuestionario. Tenéis que rellenar un primer apartado con vuestros datos y registraros, apenas se tarda nada. Por

cada encuesta que llenéis participaréis en sorteos de viajes, ordeadores, etc y además también os mandarán descuentos para vuestras compras de forma directa.

Como compensación a vuestro apoyo a Travian Magazine os premiaremos con 20 oros por registro y para recibirlos tenéis que mandar un email a [sorteos@travian.net](mailto:sorteos@travian.net) indicando el servidor, el nick de la cuenta y la dirección de correo que habéis puesto en la pagina de Ipsos I.S.

Estamos seguros que con vuestra ayuda tendremos Travian Magazine para bastante tiempo. Os agradeceríamos enormemente que toméis un poco de tiempo para registraros ya que cuantos más os registréis mas nos aseguramos el futuro de nuestra querida revista.

Un saludo y gracias

**Administración de Travian.net**



Únase ahora

¿Dónde lo llevarán sus opiniones?



## Final del 3º servidor 1

En Travian Magazine nos interesa mucho la historia de los servidores. El pasado mes terminó este servidor y, como todos, está lleno de historias que queremos inmortalizar aquí. Queremos dar un agradecimiento especial a *rexcalvito* y *Setry* por su magnífica aportación y os dejamos aquí sus relatos sobre lo acontecido en este servidor.

### Resumen final

**El día 14/04/2009 a las 21:33 horas, la Maravilla del jugador Mononucleosis se alzó en la historia del travian sobre todas las maravillas del servidor 1.net, dando así la victoria al bloque Harvy's Eleven (Harvy11) sobre el bloque Discordia (DCD). Destacaron las guerras entre Pitufos vs X7-MARTE y entre Sethyan-Enanos-El muro vs PND-DS y GAIA.**

#### El bloque vencedor:

**Harvy11** - Harvy's Eleven  
**EL MURO** - NO PASARAS XY  
**Sethyan** - Los Petisos del Kaos  
**ENANOS** - ENANOS DE THORBADÍN  
**Pitufos** - Sólo bolas azules  
**LOHG\*** - LOHENGRIN  
**Bushido** - El Camino del Guerrero  
**IAO-DRG** - DRAGONES DE WOLF  
**FEDCOM** - FEDERACIÓN DE COMER- CIO  
**LSD** - LoS Diferentes  
**L.U.** - La Unión (LPZ-303-X.L.A)  
**LNL** - La Novena Legión

#### EL Bloque vencido:

**PNDS** - DCD en estado Puro  
**24x7** - IEEEEHH!  
**DCD-GAIA** - DISCORDIA: ZEUS-GAIA  
**Marte** - Seguidor de Marte  
**PCP** - PICAPIEDRAS  
**PANGEAS** - New=Pan  
**IDF** - Imperio del Fuego  
**L. G.** - Los Godos  
**Dcd-BNO** - El Balneario Discordante

*Hola soy rexcalvito, y les contaré brevemente como vivimos los amigos de Harvy11 la victoria del Server 1.net 2008-2009.*

**Inicios del server:** mucho vaqueo y organización.

Parecía que estaba todo ganado. Empecé en Sethyan y éramos Tops de alianzas, eso nos daba un plus extra para no ser atacados por jugadores sueltos y alianzas débiles. Pero pronto aparecieron enemigos. Un tal *fulou* que decía iba a demoler a *Jonás* para fundar encima, esto desencadenó la guerra. Fue la primera guerra, salimos ganadores en no más de 1 mes. Los ánimos de la alianza crecían, pero los enemigos de Sethyan también. En el foro se había formado un sentimiento anti petiso, el punto era que Sethyan tenía que caer. Por suerte, *Valderrobles (Exiliado)* había fundado El Muro y la existencia de Pitufos y LPA, daban a Sethyan un respaldo para poder avanzar en el servidor.



**Maravilla ganadora s1**

Al tiempo teníamos más guerras que superar, los ex Fénix volvían al ruedo reagrupados en otra alianza (MBC) y el sentimiento anti Sethyan seguía creciendo.

Por otro lado, Marte declaraba la guerra a LPA. Las alianzas medias comenzaban a mirar hacia el bando de Marte y sus potenciales amigos PND y DS. Al ver esta situación, decidí salir del seno de Sethyan a fundar mi alianza querida: ENANOS, la idea que tuve fue agrupar en ENANOS la mayor cantidad de alianzas medias y organizarlas en un imperio que en lugar de tener un sentimiento anti Sethyan, sea más bien, compañero suyo para dominar el +/-.

Defensor	Refuerzos										
Tropas	250375	2589335	5830	2139	20184	19314	3	4	3	3	132
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Defensor	Refuerzos										
Tropas	1252856	5616	3204	2218	74452	20664	0	0	1	1	60
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Defensor	Mononucleosis de aldea WW Village										
Tropas	2182	1354471	651	13506	98457	36	0	0	14	3	47
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

**Defensas de la Maravilla ganadora del servidor**



# Final del 3º servidor 1

**Mediados de server:** Hubo muchos problemas tanto externos como internos. Muchas alianzas se negaban a formar el imperio ENANO y sus E-alianzas y muchos Sethyan se negaban a perder sus posibles aldeas conquistables de la zona. Pero ENANOS se formó. Y fue a tiempo porque LPA fue vencida por Marte mas aún, pasaron a formar parte de sus filas. Y Pitufos, que se batía con los x7 y los PND y DS, andaban casi al límite.

ENANOS había logrado consolidarse en poco tiempo como alianza, mientras Sethyan salía en campaña junto al Muro, a atacar a los enemigos de Pitufos: x7 y los Panaderos. Fue el inicio de las guerras intersectoriales, quizás de las más largas y esforzadas de todos los tiempos de Travian.

En este periodo, en el +/- no había más enemigos salvo el bastión Gaia que consistía en una alianza ultradefensiva con la cual ENANOS entrenó técnicas de ataque fortaleciéndose

ción de las maravillas. Una guerra contra Marte, x7 y PND que estaban siendo apoyados por Pangea y otras alianzas. Cabe destacar la formación de Sethyan +, jugadores que se negaron a formar parte de las huestes panaderas después de que su alianza había caído en guerra contra PND, y decidieron defender hasta el final. En honor a los enemigos de PND se llamaron así mismos Sethyan + (por ser del +/+) y llegaron a ser considerados por los nuestros como si de petisos se trataran. Integraron luego las filas de Sethyan y se dirigieron con el bloque ESPE (ENANOS, Sethyan, Pitufos, El Muro; como se nos llamaba en el FGT) hacia la victoria.

**Las Maravillas:** Salieron las Natares y ahí demostramos gran organización llevándonos todas las Maravillas del +/- a nuestro bloque. En este punto llamamos a viejos amigos a reincorporarse al juego. Y entonces nos enteramos de algo penoso, un ENANO de servidores anteriores, que estuvo jugando este server 1 y que lo tuvo que dejar, había fallecido. Harvy se llamaba en el juego. Este acontecimiento unió mucho al bloque, había una razón para sacar adelante un servidor que en un inicio parecía fácil y que se había vuelto agotador y violento. La muerte de Harvy llevó a la formación de un bloque unido y como éramos en total 11 alianzas nos hicimos llamar: Harvy's Eleven (Harvy11 por la limitante de 8 caracteres en el juego). Por otro lado el bloque enemigo se había consolidado en DISCORDIA (DCD). En este punto fue que salieron los planos. La organización del bloque nuevamente salió a relucir. Logramos hacernos de planos suficientes y así iniciamos la construcción de las maravillas.

Saltaron al ruedo los macros de uno y otro bando y acá vimos también la superioridad del bloque Harvy11, que después de tantas guerras podía mostrar macros impresionantes, mucho más poderosos que los de DCD.

**El Final:** La Maravilla del mureño *Mononucleosis* fue reforzada con mas de 8 millones de defensas. Los ataques enemigos fueron en vano, todos fueron estampados. A pesar de que atacaron en masa todo su bloque contra las aldeas de *Mononucleosis*, dejándolo con sólo 2 aldeas, logramos voltear la marea y salimos airosos y fue así como el 14 de abril, un constructor de Harvy11 ponía la piedra final que remataba el edificio.

En el msn y por igms todos gritaban, todos decían: GANAMOS!!, GANAMOS!!.

Rexcalvito

Thane Alianza ENANOS DE THORBADÍN  
3ra Era de Los Thanos del Reino ENANO

Asunto:		3 acecha a juicio final.5 PLANO									
Enviado:		el día 14.04.09 a las 07:17:33 horas									
Agresor		josedá de aldea 3									
Tropas	0	0	0	2941	0	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	0	0	0	2046	0	0	0	0	0	0	0
Materias primas	8121	12993	11289	6							
Defensor		Mononucleosis de aldea juicio final.5 PLANO									
Tropas	413	238495	754	1375	18603	1253	0	0	0	0	10
Defensor		Refuerzos									
Tropas	185919	929	234	1059	16109	4347	0	0	0	0	10
Defensor		Refuerzos									
Tropas	20814	352977	1292	194	4841	6131	0	0	0	0	11

### Defensas del plano de Mononucleosis, el cual intentaron coger, pero se estamparon

militarmente. A eso es que Gaia nos vino como anillo al dedo. Era una guerra en la cual ellos no atacaban, sólo defendían y entonces pude organizar escuadrones y practicar incursiones en donde mis compañeros se fueron uniendo hasta formar un grupo fantástico. En este tiempo, el +/- ya estaba dominado. Sin embargo, desde el +/+ y el -/- los amigos Pitufos sufrían los estragos de la guerra. Había que salir al combate, había que apoyar primero, y luego atacar. Sethyan, El Muro y ENANOS iban hacia PND y x7 para evitar que Pitufos cayera. Las demás alianzas que conformaban el bloque Harvy11 en ese entonces apoyaron a favor de Pitufos.

Fue larga la guerra y muy emocionante. Al inicio los PND nos atacaban duramente pero al cabo del tiempo era como una cosa cotidiana mandarles rounds de ataques y entrar en sus aldeas demoliendo según protocolo y saqueando más de 200k de cereales cada vez. La idea era dejar sin cereal sus panaderías y con esto dejarlos fuera de camino.

Y esta fue la temática de los últimos meses antes de la apari-



# Final del 3º servidor 1

## Estampadas y petadas para el recuerdo (época de Maravillas)

Era el momento decisivo en la guerra contra PND. Los panaderos buscaban carne petisa para los sándwiches del desayuno y no era de esperar la hola de *fakes* y de ataques reales que venían por miles. Gran trabajo de la cúpula del bloque, en especial de *Iecia*, *Spirin* y *Lulo*. Ni *Andresito* se esperaba que estos ataques que venían a su capital fueran reales pero aún así

Petisos, Enanos y Mureños enviaron defensas a miles, el resultado: El más grande ejército de ese entonces caía en las murallas de Sethyan. Ésto marcó el fin de *monja* en su travesía por el server1 y las posibilidades de PND de ganar la guerra fueron duramente minimizadas. (Detrás del barrido se estamparon 500 espadas y 1250 catapultas extras).

**Fecha: 22/01/2009**

**Tamaño del ejército: -82022 cereales/hora**

Se especulaba entre la cúpula que *Shandi* tenía un criadero de tropas esperando el final de servidor para bajarle el moño a los muchachos de Harvy11. Se organizaron misiones para acechar las aldeas y calcular horarios de conexión probables de *Shandi*. Tras muchas horas de trabajo, Weiko escribía en el foro de Sethyan:

« Qué barbaridad *Guillem07*, lo que interesa es postear lo que tiene, no lo que no. Yo de todas las aldeas y oasis solo he visto una aldea que tiene 2124 arietes y 3954 catas. Coordenadas del oasis: 58/68. Luego he encontrado una buena dosis de eduos: 11054 en la capital ».

Resultado de los miles de *fakes* y ataques sorpresa con rayos a horas que probablemente *Shandi* dormía:

Asunto:	esto no es un fake ataca a Elaiti Returns
Enviado:	el día 22.01.09 a las 07:34:29 horas
<b>Agresor</b>	Monja de aldea esto no es un fake
Tropas	0 32000 0 0 0 12000 1672 250 0 0 1
Pérdidas	0 32000 0 0 0 12000 1672 250 0 0 1
Info	Muralla destruido
Info	Granja destruido
Info	Granja destruido
Botín	0 0 0 0 0
<b>Defensor</b>	Refuerzos
Tropas	24180 150 227 227 2187 300 0 5 0 0 2
Pérdidas	13425 83 126 126 1214 167 0 3 0 0 0
<b>Defensor</b>	andresito de aldea Elaiti Returns
Tropas	5014 49803 1 0 0 340 0 0 0 0 4
Pérdidas	2784 27651 1 0 0 189 0 0 0 0 0
<b>Defensor</b>	Refuerzos
Tropas	0 55064 1 672 5651 0 0 0 0 0 1
Pérdidas	0 30572 1 373 3137 0 0 0 0 0 0

Agresor	Duke de aldea z07.Duke										
Tropas	0	0	0	11500	0	0	0	0	0	0	1
Pérdidas	0	0	0	6952	0	0	0	0	0	0	0
Botín	19214 19846 26609 16877										

Defensor	Shandi de aldea Tierra ocupada									
Tropas	0	3348	200	1099	0	5164	2124	3988	0	0
Pérdidas	0	3348	200	1099	0	5164	2124	3988	0	0

Con esto, una vez más, una macro para DCD quedaba fuera del server.





## Final del 3º servidor 1

### Homenaje a Harvy

Tras la edad de oro del mundo de Travian en que Kelestia se había alzado sobre todas como la ciudad más hermosa del orbe (1er server2.net era travian). Los ENANOS, en la 3era Era de los Thanes de su Reino, habían empezado a construir su Maravillosa Nueva ciudad, con la que los tantos viajes migratorios de los ENANOS habían concluido para establecerse en tierras de THORBADÍN. Los hábiles constructores de largas barbas no daban con el diseño y el método para levantar la ciudad hasta que lograron descifrar el misterio de la existencia de un mágico artefacto y tras lanzarse en batalla en pos de él, lograron llevarlo a casa, y custodiarlo en el Tesoro de Kolam (Deleko, como era conocido en leguas humanas).

Y así El inicio de la maravilla de Thorbadín había dado comienzo, pero al poco tiempo, los arquitectos ENANOS y los grandes sabios no entendían cómo de pronto habían perdido la sabiduría que daba el artefacto y habían estancado la construcción, no sabían cómo proseguir. No sabían que hacer... algo fallaba.

### **HARVY EL ENANO**

Corría la 2da era de los Thanes (segundo Server 1.net era travian) cuando las grandes guerras dieron comienzo entre los reinos de NÓMADAS, Aynos, komics, redkomics y los ENANOS DE THORBADÍN, que iban en pos de ayudar a Sethyan, su hermana que se batía en el norte contra las hordas enemigas.

La guerra era brutal y sangrienta como pocas antes vistas. Las Hordas nómadas comandadas por gnací, damikko y favio máximo iban de allá hacia acá. Imparables, Al igual que los soldados aliados de Sethyan y ENANOS y parecía que nunca la batalla tendría final.

En ese tiempo Kefren, hijo de Olavider el grande, resistía en el extremo este del reino, luchando al lado de Wolfer el

petiso de la espada de plata, contra las huestes de damikko y favio máximo, las batallas habían minado terriblemente las defensas del ENANO, de no ser por Wolfer, Kefren habría caído sin poder ver nuevamente las torres de Thorbadín. Will E había enviado un batallón especial de defensa para apoyar la resistencia de Kefren y de Wolfer, mientras kalektor organizaba al lado de Guillem07 un ataque masivo contra el enemigo.

Pero la defensa no llegaría a tiempo, kefren se batía con un puñado de hombres. Parecía el fin y con ello parte del reino ENANO caería en manos enemigas. La zona de kefren era vital para la seguridad de Thorbadín pero no había podido resistir tan terribles lides, porque nunca antes se vio tan violenta lucha.

Era la madrugada de aquel día cuando los soldados enanos yacían en el suelo, y la luz comenzaba a dar paso a las sombras... Cientos de orcos aun pisoteaban el campamento ENANO y gritaban los nombres de sus asquerosos dioses.

Un orco muy fornido y de grandes brazos tenía sujeto a Kefren quien resistía duramente los golpes que éste le daba en el pecho, de pronto lo soltó contra la tierra en un golpe seco, el ENANO cayó inmóvil manteniendo la mirada en el terrible oponente.

Los ojos de damikko miraban fijamente a Kefren. Wolfer permanecía rendido en el campo de batalla casi moribundo, pero aún mantenía una luz en su mirada tratando de ver el final honorable del ENANO siempre pendiente de una esperanza de que las tropas de will e llegaran a tiempo.

Damikko levantó su espada lo más alto que pudo y manteniendo sujeto a kefren del muslo con la deforme planta de uno de sus pies. Se inclinó hacia atrás para atravesarlo

El grito de damikko al bajar la espada

fue terrible. El ENANO no hizo sonido alguno, se mantuvo firme esperando el final valientemente. Y Wolfer vio como la punta de la espada torcía su rumbo 1 metro antes de alcanzar el cuerpo de Kefren.

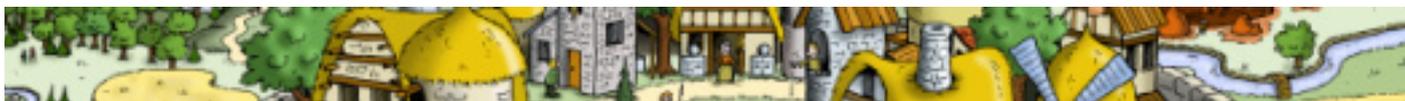
Un hacha con muescas de batallas innumerables había alcanzado la frente deforme del orco, un hacha había viajado al menos 100 metros entre la luz y las sombras para impactar contra el villano. Y kefren no comprendía aún como es que estaba vivo, tan solo sintió que el cuerpo del orco caía grávido sobre él sumiéndolo en la inconsciencia.

Las hordas enemigas no estaban atentas a aquellos eventos tan solo se limitaban a destruir y matar e incendiar las tiendas de campaña. Pero tras de tan terrible grito y la seca caída que remeció la tierra, voltearon a ver lo sucedido. Miles de ENANOS aparecían por la cumbre de una colina cercana, en cabeza de ellos, su comandante, **El Enano Harvy**, mantenía aún el brazo extendido tras soltar el hacha y gritaba el nombre de THORBADÍN a todo pulmón. Tras lo cual sus soldados bajaban la colina a gran carrera haciendo remecer las simientes del mundo.

A leguas de distancia a Rexcalvito y a Kolam les pareció sentir un movimiento de tierra mientras caminaban rumbo a palacio, mirando las estrellas y pensando si **Harvy**, como en otras veces, habría logrado llegar a tiempo cuando habían graves problemas.

Cuando las defensas de Will E alcanzaron el campamento del este, solo quedaban escombros y mucha humareda, Wolfer se acercaba a Will E y le contaba los hechos. Kefren salía del sueño y se reincorporaba de un salto.

- "Que sucedió", que pasó, oh! will! has sido vos, gracias hermano os debo mi vida!" pronunció sin aliento.



## Final del 3º servidor 1

- No hermano - replicó el general del escudo de hierro - no he sido yo, ha sido **Harvy**, a él se la debes.

Los ojos de Kefren se humedecieron:  
- Traedlo que quiero conocer al legendario, y darle un abrazo.

Pero el legendario ENANO nunca había aceptado halagos, y no era ésta la primera vez que salvaba al reino o a sus hermanos.

Will E se acercó a Kefren, y le susurró al oído:

- **Harvy** se ha ido. como siempre, se ha ido. Pero, él volverá.....

Muchos años después, en la tercera era del reino de los ENANOS DE THORBADÍN (3er server1.net era travian (200), La Maravilla estaba paralizada, los sabios no sabían que se podía hacer, Zetín y Matrix se miraban a los ojos. Tan sólo quedaba esperar las palabras del Oráculo, Pacacho el ENANO místico estaba por varios días en el Templo de Reorx sin dar señales.

Nuevos enemigos había formado un bloque contrario a ENANOS y a Sethyan y a los demás aliados, los DCD se hacían llamar, y tan terribles enemigos levanta-

ban una Maravilla oscura que parecía impenetrable.

Al poco tiempo llegaron noticias del sur, que contaban que **Harvy** había caído en la fortaleza de los ENANOS SURICATOS, dando la vida para salvar a Heken, el gran comandante, Los aliados sintieron el duro golpe, la pérdida de un amigo, de un gran amigo, de un héroe, de un valiente! Pero **Harvy** no se había ido, y la sola evocación de su nombre traía a la vida su valor y coraje! El bloque de aliados tenía en mente solo una frase para afrontar la dura batalla: "Por **Harvy in memoriam**"

Aquella mañana, como las anteriores los ENANOS se apostaban en el templo y en los alrededores de palacio para esperar la humareda en señal de que se había resuelto el enigma del artefacto. Y aquella mañana por fin, una columna de tenue gris pálido se asomaba por entre las alturas del templo. Las puertas se abrieron y Pacacho apareció en la ciudad, se dirigió al senado y en presencia de Todos resolvió el sortilegio:

-Ponedle un nombre!!!

Y fue así como la maravilla de Thorbadín venció el enigma del artefacto de que era darle un nombre maravilloso y pasó a ser conocida como la ciudad de **Harvy**

**EL ENANO**, IN MEMORIAM.

Fue así como 11 alianzas aliadas se unieron en una sola idea, dar cara al combate y avanzar imparables, por todo el mundo de Travian, destruyendo a cuanto enemigo se les presentaran, y el mundo los conoció de esta forma y fueron llamados: **HARVY'S ELEVEN** los once de **Harvy** (Harvy11).

El 14 de abril, DCD fue finalmente derrotada y tras grandiosa lid, un arquitecto al mando del Mureño Mononucleosis, colocó la última piedra; y así, la maravilla de Harvy11 se alzó hermosa por sobre todas las otras dando nueva luz y paz al mundo entero.

NOTA: **Harvy** fue sepultado a las 22 horas del día siguiente en que se contó esta historia. En los jardines del Palacio de Thane. Tras innumerables historias en su haber, se dice que el ENANO siempre vuelve cuando THORBADÍN lo necesita.

*rexcalvito*  
LEGATUS THANE  
CONSTRUCTOR DE HARVY  
IN MEMORIAN  
CUESTOR INSULAR  
Tres de Marzo del 2009

*Recompensa de 1 mes de plus por su colaboracion*

Ipsos

¿Dónde lo llevarán sus opiniones?

Únase ahora



# Final del 3º servidor 1

## **Bloque DCD – Discordia**

El bloque DCD en el último mundo uno jugado del servidor net fue una agrupación de alianzas de los cuatro sectores que nació ante la necesidad de formar un frente común, organizado y coordinado contra Harvy's 11, para tratar de arrebatarles la victoria. Debido a su tardía creación, para conocer la historia de DCD hay que hablar de las historias individuales de sus componentes a lo largo de la partida.

Comenzando por el sector +/+ y continuando en sentido de las agujas del reloj, por presentar un orden no preferente, nos encontramos las alianzas PANGEAS y PNDS.

PANGEAS fue una alianza fundada por un miembro de GAIA que creó su cuenta en el +/+, a diferencia de sus compañeros que entrarían en el +/-, por un despiste. Fundada inicialmente con la intención de organizarse como ala gaiana (embajada con líderes propios pero foro común con GAIA y estrecha colaboración en sus decisiones), su cercanía a PNDS los llevó a múltiples enfrentamientos con estos. Con el abandono del fundador, PANGEAS creó un foro propio y se fue alejando de GAIA, funcionando como alianza totalmente independiente. La política de Sethyan llegó hasta PANGEAS ofreciendo unos blindajes a unos jugadores específicos para derrotar ejércitos de PNDS, a quienes Sethyan ya veía como futuros enemigos. Cuando se hizo público en PANGEAS la ayuda que algunos recibían de Sethyan, volvió el fundador en la cuenta de otro compañero y se escindió la alianza, quedando en NEW-PANGEAS los que mantendrían sus relaciones con GAIA y formando Sethyan+ quienes aceptaron el apoyo de Sethyan y querían enfrentar a PNDS. Finalmente sería NEW-PANGEAS quien entraría en el bloque DCD.

PNDS es una alianza que surge de la unión de PND con DS. Ambas alianzas entraron en la partida con la intención de guerrear y a pesar de las coaliciones que realizaban otras embajadas punteras ellos se mantenían solitarios, con la excepción de la embajada FreeDooM a quien PND consideraba una embajada hermana, situada en el sector -/+ y con un escaso número de miembros. Su relación nunca se reflejó en sus embajadas pero sí en los apoyos durante los ataques de ~L.P.A.~ a FreeDooM. PND libró una guerra declarada contra EL EJE en cuyo transcurso las relaciones con DS se hicieron más continuas y amistosas, hasta llegar a la coalición. EL EJE publicó su rendición en el FGT y formó algunas embajadas, entre ellas LOGH, que más tarde sería invitada al bloque ganador Harvy's 11. La primera guerra intersectorial de PNDS sería contra ~L.P.A.~, alianza que acabaría disolviéndose. Más tarde se unieron en la guerra en el sector -/- de Pitufos contra la tabla, atacando a Pitufos (miembro de Harvy's 11), encontrando por respuesta unos días después la declaración de guerra de Sethyan en la que se verían envueltos hasta el final de la partida. Fue durante su guerra contra Sethyan la formación y su unión al bloque DCD.

*A continuación, en el sector +/- veremos a GAIA:*

GAIA nació con varias embajadas y un foro común. Desde el comienzo quisieron desarrollar una política de respeto a los jugadores, lo cual les definió como una alianza preferentemente pacífica pero con la intención de defenderse de quienes les atacaran con sus propios ejércitos. La política de ENANOS (miembro de Harvy's 11) tuvo un fuerte impacto en el desarrollo de GAIA, puesto que absorbían a los jugadores más grandes de las embajadas de la zona y a quienes rechazaban los acogía GAIA en algunas de sus embajadas. Su convivencia en el sector con EL MURO, ENANOS y Sethyan fue siempre conflictiva, hasta que recibieron un ofrecimiento diplomático: ENANOS propuso acoger a sus jugadores más grandes. EL MURO invitó a GAIA a formar parte de su bloque, pero Sethyan se negó a tener trato alguno con GAIA, que tenía claro que allí donde estuviera quería formar parte por igual junto a sus compañeros, por lo que ningún tipo de unión fue posible y continuaron los enfrentamientos, hasta el final del servidor. Cabe destacar la triste separación con PANGEAS, cuando estos iniciaron un acercamiento con Sethyan. GAIA y PANGEAS, embajadas hermanas, desarrollaron preferencias opuestas en su política de exteriores, ante lo cual decidieron mantenerse neutrales, hasta que finalmente PANGEAS se separó en NEW-PANGEAS y Sethyan+. También fue importante su colaboración defensiva con la tabla en el -/- cuando recibían ataques de EL MURO.

*En el -/- se hallaban la tabla del 7 y PCP.*

La tabla protagonizó la primera guerra que sólo acabaría al terminar la partida, junto a sus enemigos los Pitufos. Ambos comenzaron su guerra sin la intervención de terceros, contando con amigos y pactos secretos en su propio sector. Pronto comenzarían a apoyarles sus aliados con discreción y defensas, pero no sería hasta su coalición con Marte, embajada formada por un jugador, que Sethyan declararía la guerra a la tabla para apoyar a sus aliados Pitufos. La dominación del sector fue alternativa, correspondiendo durante breves periodos de tiempo a los Pitufos para pasar después a la tabla, y viceversa. Las guerras intersectoriales traerían también algo de ayuda de PNDS y una seria presencia en ataques de Marte, Deimos y Fobos contra Pitufos, que contrarrestaban Harvy's 11 con ataques de Sethyan, ENANOS y EL MURO a la tabla, convirtiendo al sector -/- en el sector con mayor número de bajas en guerras regulares.

PCP fue la última embajada en incorporarse al bloque DCD. Su presencia en el sector -/- siempre trató de ser neutral en la guerra de Pitufos y la tabla, puesto que sus líderes tenían amistades en ambas alianzas y no querían posicionarse en favor de unos ni de otros. Sin embargo, se prestaban a defender a sus amistades, indistintamente de si se encontraban en uno u otro



## Final del 3º servidor 1

bando, motivo por el que seguramente su neutralidad fue respetada. Sin embargo llega el momento de jugar las maravillas, consiguen una y se plantean qué hacer, teniendo la posibilidad de unirse a cualquiera de los dos bandos o tratar de formar un tercero. Unos malentendidos con Pitufos decantan a PCP como nuevo integrante de DCD, pero poco tiempo quedaba ya para terminar y apenas pueden participar en unas pocas ofensivas.

*En el sector -/+ se encuentra la alianza Marte:*

Marte fue fundada por un jugador que abandona ~L.P.A.~. En ese momento varios líderes contactan con él y acaba interesado en la posibilidad de unirse a la tabla, enemigo de Pitufos que a su vez eran aliados de ~L.P.A.~, lo cual le convertiría en enemigo de sus antiguos aliados. Considerando a ~L.P.A.~ una alianza fuerte y motivado por el nuevo reto que se planteaba, planea la caída de ~L.P.A.~ y comienza con el apoyo secreto de NOLDOR, en el -/+, y el apoyo oficial de la tabla del -/-. Su declaración de guerra a los Pitufos provoca la declaración de guerra de Sethyan a la tabla. Más tarde forma en el -/+ la embajada Deimos con integrantes de ~L.P.A.~ que se encontraban descontentos con la alianza, y junto a PNDS, C.Q.C. y Legacy declaran la guerra a ~L.P.A.~. Unas semanas después ~L.P.A.~ se disuelve y algunos Marte crea la embajada Fobos para recoger nuevos aliados provenien-

tes de ~L.P.A.~. Marte, Deimos y Fobos apuntaron entonces a los Pitufos. Más tarde pactan una coalición con CNT, embajada formada con otros antiguos miembros de ~L.P.A.~, pero ésta se disuelve al recibir ataques desde el +/- como respuesta a sus ofensivas, con la excusa de no querer participar en una guerra intersectorial, por considerarla aburrida. Marte continúa íntegra y peleando junto a sus aliados, ingresando en el bloque DCD en su formación y manteniendo su permanencia hasta el final.

Como bloque cabe destacar que DCD – Discordia es bautizada así en honor a los problemas de convivencia entre sus componentes, y que incluso existió algún intento por parte de algunos de sus integrantes de formar un tercer bloque, independiente de DCD y Harvy's 11, aunque no llegó a fraguarse. Unidos en la discordia, DCD consiguieron ser un ejemplo de que incluso cuando las relaciones no son todas favorables y hay diferenciación de opiniones se puede permanecer unidos y enfrentar juntos los diferentes retos que ofrece la vida.

*DCD: Unidos en la discordia.*

**Setry** (DCD)

Recompensa de 1 mes de plus por su colaboracion



**Usted sabe qué es lo que más le importa**





# Topos y tipos

**Bruto, Efiartes, Pausanias, Ganelon, Mata Hari, Casio.... Todos ellos fueron espías, soplores, delatores, chivatos, topos (llamadles como queráis), pero cada uno se vio movido a hacer lo que hizo por algún motivo, y en su mayoría esa justificación se basó en la obtención del poder y la gloria.**

**Poder y gloria. ¿No es acaso el fin de Travian conseguir ambas cosas?**

Las alianzas del juego se disputan la victoria en un ambiente bélico, donde la estrategia, diplomacia, coordinación de batallas y hasta el difícil arte de mantener la moral de las tropas, se convierten en los pilares básicos que sostienen a los mejores. Es por ello, que a pesar de la repulsión que puedan suscitar los topos en Travian, no hay que desmerecer el valor y riesgo que este tipo de jugadores asumen con su rol.

En Travian existen tres tipos de topos:

## EL RESENTIDO

En ocasiones, los topos surgen como consecuencia de un “daño” afligido hacia su persona, por parte de alianzas y jugadores que olvidan, que tras las cuentas hay personas. Es justo que dichos “verdugos” apliquen la ley de la expulsión como castigo cuando un jugador no muestra interés y lastra al grupo, pero tampoco es menos cierto que muchos líderes deberían tener más tacto con estas cosas, y no dejar en el camino semillas de resentimiento que el día de mañana les pueden hacer mucho daño.

## EL RECLUTADO

En otras ocasiones el topo surge al ser tentado con promesas de gloria por una alianza bien posicionada, lo que lleva al jugador a debatirse en dos frentes: mantenerse fiel al grupo con el que está y al cual empieza a coger cariño, o aventurarse en el riesgo que supone el espionaje. Su decisión, la mayoría de las veces, dependerá de la actuación que hasta el momento ha tenido su alianza, de modo que, alianzas de Travian... cuidad bien de los vuestros.



## EL CABALLO DE TROYA

Por último tenemos al modelo de topo que desde el principio ya tiene claro con qué alianza juega, y en qué alianza quiere infiltrarse. Este tipo de jugador –muy experimentado–, crecerá rápido y se hará tan fuerte que muchas querrán reclutarle enseguida, pero él, fiel a su objetivo, se mantendrá a la espera de que su presa le lance el anzuelo, y si no lo consigue usará su diplomacia para convertirse en un Caballo de Troya.

Han sido muchas las ocasiones a lo largo de la historia, en que ésta ha cambiado gracias a la intervención de un traidor. Hechos que marcaron algunos pasajes históricos de gran relevancia, y que fueron el punto de inflexión de grandes cambios sociales y políticos. Así pues, es justo aceptar que el mundo histórico de Travian también les necesita –por mucho que a algunos les duela–, ya que a veces, su cometido, es la clave del éxito.

No quisiera omitir en mi análisis de esa figura tan odiada, que el riesgo de este tipo de jugadores es el mayor que uno pueda asumir, pues si el topo es descubierto la alianza ofendida dedicará todos sus esfuerzos a borrarle del mapa cueste lo que cueste, y ese es un precio muy caro de pagar para quien simplemente... es un jugador más.

Yorendra

Recompensa de 1 mes de plus por su colaboracion



# Travian T3.5

## El debate

El mes pasado os ofrecimos el tema de debate, sencillo pero polémico ¿os gusta la versión 3.5? ¿ventajas, inconvenientes? Como resumen, el 95% de los romanos están de acuerdo con la versión, el otro 5% aún no se ha dado cuenta de los cambios. Sólo hay que ver como los romanos nos están invadiendo, así empezó la conquista de la Península... y mira como acabo.

Travian seguirá mejorando, seguro que habrá más versiones, esperamos que no toquemos a una versión por raza y para la próxima los cambios sean más equitativos para todos.

Fueron muchas las aportaciones recibidas, y limitadas las páginas donde publicar, por eso, tras leer todas vuestras sugerencias decidimos entre todo el equipo poner una muestra significativa de todas vuestras colaboraciones. Agradecer vuestro esfuerzo y toda la ayuda recibida por vuestra parte, y desde Travian Magazine esperamos que vuestras aportaciones cada vez sean más numerosas ya que muchas veces nuestros reporteros se encuentran las puertas cerradas. Ojalá esto sirva de ejemplo, para ver como otros compañeros si se esfuerzan en mejorar este mundo, que es de todos, para todos y no solo de unos pocos. Muchas gracias a todos por vuestra colaboración.

Hola, querría participar en el tema de debate de este mes. Decir que me parecen grandes mejoras, y a la vez simples. Las que más han sido de mi agrado son las que tienen relación con las estadísticas, ya que ahora se puede ver el héroe de tu enemigo antes de atacar, y también podemos ver los rangos ofensivos y defensivos de las alianzas, esto en otros servidores hubiese ayudado mucho, ya que habían las dichas "alianzas casitas" las cuales decían que no tenían tropas y gracias a estas posiciones en las estadísticas podrían

haber sido desmentidos o confirmados estos rumores. También me parece muy bien que se vea un top10 de alianzas, así se puede ver su modo de juego, el de cada alianza, su actividad, si está siendo atacada, en tiempos de guerra quien está recibiendo más daños,... En definitiva las mejoras han sido muy buenas y a la vez simples, una felicitación a todo el equipo travian que ha hecho posible estas mejoras .

### A favor...

Todavía recuerdo como por allá por 2004 un compañero de carrera me invito a jugar a un juego en ingles llamado Travian, la verdad es que aquella versión ya era adictiva.

Desde aquel año, soy un jugador de travian y lo sigo siendo en la actualidad, creo sinceramente que la nueva versión 3.5, ha sido un gran salto sobretodo respecto la aparición de dos nuevos edificios y también un entorno gráfico mas amable para el usuario.

Todo se puede mejor supongo que en un futuro no muy lejano se de un entorno de las aldeas mas propio a lo que actualmente las rodea para darle un toque mayor de distinción a este gran salto de calidad.

Un saludo **Cifus**

Bien después de esta presentación te comento que a priori los cambios que aprecio parecen ser solo estéticos, y me gustan, no creo que sobre nada, mas bien al contrario ya era hora de cambiarle la cara al juego, por lo tanto también se podrían haber hecho cambio estéticos en el interior de las aldeas, edificios distintos en su diseño por ejemplo, porque creo que diferentes edificios ya habrá en el próximo server, por lo demás me gusta bastante los nuevos iconos de las tropas y sobre todo y mucho... el tema del héroe, haberlo incluido en la tarta de arriba me parece una idea genial. Sin mas me despido y te mando un saludo.

Se me olvido comentarte, el tema de los reportes de ataques, también me gusta, ahora cuando vuelven tropas de un ataque sabes lo que traen y es mas rápido para organizarte y gastar para que no se te llene el almacén. Buen travian

**Karuselambra** (Speed)

Gracias, **SaintS** (S5)



# Travian T3.5

## En contra...

En mi caso solo comentar que salen bastante favorecidos los ROMANOS gracias al abrevadero, dado que las mejoras de los GALOS, el trampero, no le veo mucho beneficio.

Y la de los GERMANOS es un poco como un cuchillo de doble filo, dado que durante las fiestas, los cabe-cillas pierden poder, y las catas van en modo aleatorio. Y puedes acabar destrozando la aldea que querías conquistar.

Eso sí, me gustaría comprobar dichas mejoras, pero en este server aún no veo por ningún lado la implantación de dicho sistema. Y reconozco, que ahora mismo, lo mejorcito de travian se supone que está dedicado en cuerpo y alma a este servidor (estrella), y serían los que mejor podrían valorar dichas novedades, y aprovecharlas al máximo.

**JONDANIK** (S4)

Una de las primeras cosas que se ve y no me parece muy práctico es el mapa, las flechas antes servían para avanzar en las coordenadas de casilla, ahora es por bloque y considero que es mejor la otra opción, esto considerando los cursores de avance, ya que haciendo clic cerca de uno de los lados del plano se puede usar, pero en la sombra del plano se ven restos de los cursores. ¿La sombra que aparece debajo del plano principal, para que se usaría?.

Una de las cosas que también ayudarían es poder administrar las aldeas sin necesidad de plus, Actualmente es necesario estar revisando todas las aldeas sobre si están recibiendo ataques un visor de sucesos para todo el mundo ayudaría mucho. Otro tema que se me olvidaba, cuando se ve la descripción de ciertos jugadores que han colocado en su perfil algo de cierto tamaño grande, este se corta por unas líneas verticales que no dejan leer bien el perfil, podrían agregar una barra o hacer modificable el ancho de la pantalla activa.

**YTalo Maldonado** (Speed)



Al subir la versión, muchos sistemas inalámbricos no lo soportan; Por ejemplo: yo antes con mi PSP, jugaba al travian, y ahora no puedo, una faena porque antes tenía el travian en mi mesilla de noche, y ahora, tengo que levantarme, si quiero hacer alguna travesura en la madrugada.

También sé por algunos compañeros, que en cuestión de telefonía, tampoco funciona, en algunos dispositivos.

Sin más, decirte que espero que mi modesta opinión te sea útil, para sacar alguna conclusión, y mandarte un cordial saludo.

**Velofonte** (s9)



# Travian T3.5

## Otros...

Respecto a las mejoras de la 3.5 hay cosas buenas y malas, como siempre...

Primero empezaré con las malas, así nos quedamos con el buen gusto de las cosas buenas.

En los edificios nuevos, me parece que el que nos han colado a los germanos es una ofensa... porque no podremos usar el 10% de bono para inutilizar aldeas, eso que hacíamos de tirar graneros+principal+granjas, solo lo podremos usar para reducir a cenizas las aldeas.

Y se puede entender que como las catapultas van un poco borra-chinas, pues no apunten muy bien, pero que los cabecillas bajen menos lealtad! por favor si cuando vas un

poco tocado es cuando más conven-ces y cuando más amigos haces!!!

Respecto a las mejoras gráficas no me parece que sean ni buenas ni malas, simplemente quien jugaba continuará jugando y no creo que nadie se meta a jugar solo porque ahora los arietes sean un tronco u otra cosa...

Un cambio que me parece muy acertado son las estadísticas de alian-za, porque así se puede ver como esta tu alianza como va en general, contrastarla con otras alianzas, etc...

Aunque me parece que puede ser una herramienta de doble filo, ya que si son los grandes jugadores los que roban, atacan, defienden, etc, pues puede ser una información un poco falseada. De

todos modos me parece interesante para estimular la moral de una alianza.

Y para finalizar yo eliminaría el abre-vadero de los romanos, según mi pa-recer ese edificio es un descompensa-dor, ya no voy a hablar de los caesaris que consumen 3 de cereal, que es algo desorbitado, voy a hablar de los equi-tes legatis que podrán consumir 1 de cereal y ser muchísimo más veloces que los emisarios, o también se puede hablar de los imperatoris, que pasaran de ser una tropa inofensiva a ser una tropa con más puntos de ataque por consumo de cereal que el jinete tetón!

En fin esta es mi opinión!

Saludos !

**Rusel** (s9)

Era una buena tarde de Mayo cerca a mi cumpleaños y estaba sin ganas de estudiar (algo que empieza a ser demasiado habitual) cuando me da por mirar travian para ver cómo van mis "soldaditos" como yo los llamo.

Nada más entrar me percaté de que el botón del login es ligeramente diferente y pienso: "¡Oh sí! La nueva versión de Travian ya está aquí".

Doy una pasada rápida por mis aldeas, más lenta de lo habitual porque con los cambios introducidos el servidor iba despacio pero ya tenemos la nueva y mejorada versión.

Empecemos hablando por el cambio de estilo que, sinceramente, es lo menos importante pero lo que más se ve. El estilo de los nuevos botones de navegación es bastante acertado, más claros que los anteriores y, hay que decirlo, más "agradables" a la vista (los otros son feos). Los iconos de las materias y de los soldados vienen siendo también más vistosos y algo más claros.

Sigamos con mi arma favorita: el mercado. No fue un orgasmo pero se le aproximaba cuando comprobé que podía ver las condiciones de la oferta que realizaba, es decir, cada vez que

visito mi amado mercado (lo amo y no soy economista ni nada por estilo) puedo ver no sólo lo que envío sino los comerciantes que uso en cada oferta, si ésta está destinada sólo a mi alianza y puedo ver el tiempo que puse de máximo para la transacción. Hay una canción de Michelle Branch que se titula "Are you Happy Now?" A lo que una servidora contestara: "Yes baby!"

Las estadísticas nuevas, para alguien como yo que se ha pasado un cuatrimestre entero comparando datos de aves migratorias, vientos, temperaturas y demás, ver todos los datos de las estadísticas tan ordenaditos sin tener que ordenarlos yo es una completa gozada. El Top de alianzas es la re\*\*\*\*\* y más si ves a la tuya al frente de algo.

La vista de la aldea es exactamente igual a diferencia de ese pequeño "+" que hay abajo a la derecha, al verlo pensé: "Opps... ¿Esto qué es?" Le doy y es el número de la casilla... Algo que viene genial a la hora de derribar edificios para hacer un hueco para otro más interesante.

Como soy Romana me interesa el "Abrevadero". Suena a película del Oeste pero vamos que para una aldea de ofensiva tipo caballería viene

genial porque comen como cosacos. Veo el "precio" un tanto excesivo pero lo bueno se tiene que pagar.

Por último, y creo que no me dejo nada, los cambios en el mapa y en las distribuciones de las materias de las aldeas. Las variaciones son siempre bien acogidas, por lo menos por mi parte, y creo que debería haber muchas más combinaciones de materias en los terrenos, en plan 8c, 4c... muchas más combinaciones. quizás te quieres hacer una aldea sólo para pasar recursos a la principal y te interesaría que tuviera más casillas de materias y menos de cereal ya que de eso tienes de sobra. Con respecto a la repartición de casillas de materias que aparece al poner el cursor sobre el terreno es genial ya que te evita el tener que entrar en los terrenos para ver qué hay ahí (no si "¿Hay alguien ahí?" xD chiste malo donde los haya).

Bueno, espero haberte ayudado y no haberme enrollado demasiado que he escrito mucho y no de Johnny's japoneses que es mi especialidad. ¿Debería estar contenta?

Besitos travianeros

**yamapi** (speed)



# Travian T3.5

hola reportero, aquí te dejo una especie de análisis personal sobre mis impresiones del 3.5 a ver si tienen hueco para la revista, sería un gran honor sin duda.

Poco a transcurrido desde que se inicio el nuevo 3.5, pero sin duda alguna esta causando una gran revolución dentro del mundo travian, donde nadie ha dejado indiferente ante estos cambios. ¿Es realmente el 3.5 una evolución? Efectivamente, podemos afirmar que sin duda alguna la experiencia de juego ha mejorado notablemente, mejoras en los aspectos visuales, mayor comodidad y facilidades en los mapas.. todo un salto cualitativo que ningún jugador de travian puede ignorar. Cabe resaltar el nuevo sistema de ranks para alianzas, sin duda alguna, una de las mejores novedades que podemos encontrar en el 3.5, que sin duda alguna ofrecerá una gran herramienta estratégica para las relaciones diplomáticas, permitiendo una mejor evaluación y diagnóstico de las alianzas, y a su vez, una buena fuente de información que nos permite intuir que puede pasar en determinadas alianzas, como podría ser guerras ocultas. Sin duda alguna todo un mundo de posibilidades estratégicas y que en menor medida motivara a las alianzas a hacerse un hueco entre tan precisados ranks. Por lo que a mejoras en las razas se refiere, este apartado es el mas polémico y en el que sin dudas alguna la gente hace especial hincapié y critica. La idea generalizada de los jugadores, es que se ha roto un cierto equilibrio a favor de los romanos y se ha penalizado de manera notoria a la facción gala. Entre otras mejoras los romanos añaden a sus poblaciones la opción de construir abrevaderos, edificios que permiten reducir el consumo en 1 unidad de cereal de la caballería en función del grado en el que se encuentra, a la par que mejora el tiempo de producción de los mismos, un excelente edificio que todo jugador sabe apreciar. La capacidad de sus comerciantes, que hasta el día de hoy eran uno de sus puntos mas débiles, se ha visto mejorada, obteniendo un 10% adicio-

nal por grado de la oficina de comercio, otras mejoras como por ejemplo la reducción de costes del legionario y su aumento en la capacidad de carga, son si mas no, algo simbólicas frente a las grandes ventajas anteriores, aunque por otra parte mejoraran mucho los inicios de server romanos.

El Pueblo germano, beneficiado o perjudicado? Es una cuestión un tanto compleja, por una parte la creación de las cervecería es un claro impulso a la entidad de este ejército, que sin duda alguna y desde que se inicio la aventura travian, ha sido el pueblo ofensivo por excelencia, su posibilidad de bono 10% en ataque culmina las delicias de cualquier buen bárbaro, pero existe un gran handicap que hace que pierda mucho peso. El poder de los cabecillas se ve reducido mientras disfrutamos de este bono y sobretodo, la imposibilidad de apuntar a edificios. Como casi todo jugador experimentado sabe, apuntar a determinados edificios, es vital para hacernos con una aldea, acabar con sus opciones de defensa y poder substraer sus recursos. Por lo que la utilidad real y donde realmente se hará notar esta opción básicamente será en barridos, ataques donde la intención sea destruir completamente la aldea o simplemente ataques por atacar sin intenciones definidas. Otro gran prejuicio que encontramos en este pueblo, es la reducción del % de atraco a escondites, sin duda alguna, punto que a ningún jugador gusta, excepto a los que sufren los ataques. Esta evolución sin duda perjudica notablemente los inicios de servidor germanos, que es donde los escondites tienen relevancia. Visto estas mejoras, sus handicaps y modificaciones es complicado poder afirmar si realmente el pueblo germano estará al nivel de los romanos o simplemente se trata de un buen paso al frente, aunque insuficiente.

El pueblo galo, sin duda alguna, una mala opción. La nueva versión 3.5 sin duda alguna no ha pensado mucho en ellos, han vivido una serie de mejoras en sus falanges al igual que los legionarios, pero estos no disfrutan

de un nuevo edificio que les permita disfrutar de algún tipo de mejora revolucionaria como es el caso de la reducción de consumo de cereal de caballería romana o el bono germano. El incremento en 200 unidades adicionales de trampas, dará ciertas facilidades iniciales en defensa a todo jugador galo pero sin duda alguna, mas avanzado los servidores, serán del todo insuficientes, llegando a considerar que estamos ocupando inútilmente un hueco muy preciado de construcción en nuestras aldeas. Sin duda alguna aunque no se han visto perjudicados en nada, como podría ser los germanos, sus mejoras distan mucho de la de los anteriores pueblos, haciendo peligrosamente vulnerable a esta raza a la hora de elegir población en las inscripciones, donde podemos presumir una bajada importante de jugadores galos.

En definitiva, estamos ante un buen paquete de mejoras en todos los ámbitos, que perfeccionan las vivencias y sensaciones de travian. Pero sin duda alguna, cabe esperar y desear la aparición de nuevas actualizaciones orientadas al equilibrio entre los pueblos y quien sabe si algún pueblo nuevo (egipcios, persas, griegos). De momento demos las gracias y reconozcamos su labor al equipo por este paso adelante para mejorar el mundo travian.

un saludo a todos los travianeros/as

**panthera** (s9)

*Un mes de plus para:*

Rusel, s9  
panthera, s9  
velofonte, s9  
cifus, s9  
yamapi, speed  
Karuselambra, speed  
YTalo Maldonado, speed  
Jondanik, s4  
SaintS. s5



## Normas de Travian

# El Pushing

### Definición de Pushing:

1. Nombre con origen desconocido designado a una norma que se inventó un alemán con el único fin de molestar a los jugadores de travian.
2. Regulación en envíos de materias para evitar el desarrollo excesivo de un jugador.



Todos sabemos que Travian se rige por unas normas, que desgraciadamente la mayoría de jugadores no han leído. Dentro de esas normas hay una que es la que vamos a sacar a debate este mes, el pushing.

Se llama pushing a todas las normas referentes a los envíos de materias de forma unilateral. Enviar en proporción 1:1 no es pushing, eso se puede hacer siempre que se desee sin ningún tipo de limitación, el problema es cuando los envíos no son 1:1.

### ES ILEGAL...

... Mandar al mismo jugador MÁS de una hora/día de la producción individual de tus materias siempre que pasen los envíos de más de tres días seguidos.

... Mandar a varios jugadores una cantidad tal que sume más que tu producción de una hora diaria.

... Mandar cereal a otro jugador para mantener tus tropas 5 horas, si sabes que las vas a retirar a las 2 horas.

... Hacer transferencias unilaterales de materias a tus representantes/representados o a tu "Uso común del ordenador".

### NO ES ILEGAL...

... Mandar al mismo jugador UNA hora/día de la producción individual de tus materias.

... Mandar más de una hora de cereales para mantener las tropas que tengas en otras aldeas. Siempre que mandes el cereal para las horas justas que estas vayan a estar en la otra aldea.

... Superar el máximo de UNA HORA de envío, si se trata de envíos a la maravilla.

... Comerciar con tu representante/representado o con tu "Uso común del ordenador", en proporción 1:1, y en plazos superiores a 48 horas entre un comercio y otro.

... Mandarle los recursos a un compañero si te están atacando, aunque superes la hora de producción, siempre y cuando él te los devuelva una vez haya pasado el ataque con un margen máximo de 24 horas entre los envíos.

... Mandar una hora de producción a varios compañeros distintos el mismo día.

Más o menos esto es lo que vienen a decir las normas. Si las incumplimos se enciende la lucecita en el programa de los jueces y nos sancionan. Ahora bien ¿Qué os parecen estas normas? Travian es un juego diseñado donde gana una

alianza, ¿no debería la alianza gestionarse como le apetezca? ¿Por qué no podemos mandar materias para hacer un macroejército entre todos si es para uso de la alianza?

Todos aquellos que hayáis tenido una trayectoria intensa en travian os habéis preguntado estas cosas y muchas más en alguna ocasión. Ahora tenéis la oportunidad de mandarnos vuestras opiniones, favorables o no, es el momento de manifestarse.

Todas las aportaciones publicadas recibirán, como siempre, un mes de plus gratis. Así mismo desde Travian Magazine enviaremos a la administración de travian un resumen de vuestras propuestas. Si todo el mundo gritara a la vez ¿hasta dónde alcanzaría el sonido?





## Los mejores Ataques y Batallas Travian

# Historia S3 - El Eterno

### ESTO NO ES UN SPEED

#### S3 El Eterno

Si hay algún servidor que destaca entre todos por lo distinto que fue, ese es sin ninguna duda el primer servidor tres. Por su duración de casi dos años, por ser los primeros en conocer los héroes y los oasis, porque han sido los únicos en votar cuando querían el fin del servidor, porque Alemania se olvidó de ellos y quedaron atrapados en un agujero negro y sobretodo por la gran paciencia que tuvieron Travian Magazine ha querido rendirles un homenaje recordando algunos de sus mejores ejércitos y una de sus batallas.

Nunca volveremos a ver en un servidor normal de travian ejércitos de este tamaño, ni cuentas que superen los 50k de habitantes y por si esto fuera poco, en ese servidor ¡¡¡NO EXISTIA EL NPC!!!

Espero que disfrutéis este paseo por la historia de Travian tanto como nosotros.

### El mejor heroe

#### Antes de morir

**PATALIN** Grado 122 (Jinete Teutón)  
 Ataque: 26815 (+) 100  
 Defensa: 11365/14835 (+) 100  
 Off-Bono: 20% (+) 100  
 Def-Bono: 20% (+) 100  
 Regeneración: 500/día (+) 100

<b>Asunto:</b>	22 ataca a En recuerdo a Miquix										
<b>Enviado:</b>	el día 14.12.07 a las 05:57:32 horas										
<b>Agresor</b>	Pinghu de aldea 22										
Tropas	0	0	91422	0	0	32909	4504	9679	0	0	1
Pérdidas	0	0	91422	0	0	32909	4504	9679	0	0	1
Info	Terraplén <b>destruido</b>										
Info	Maravilla averiado de grado <b>67</b> a grado <b>29</b>										
Info	No tropas han vuelto										

<b>Asunto:</b>	*- 02. Yavin ataca a En recuerdo a Miquix										
<b>Enviado:</b>	el día 21.01.08 a las 18:50:53 horas										
<b>Agresor</b>	javichun de aldea *- 02. Yavin										
Tropas	0	83346	0	0	0	35604	3495	10184	3	0	1
Pérdidas	0	83346	0	0	0	35604	3495	10184	3	0	1
Info	Terraplén <b>destruido</b>										
Info	Maravilla <b>destruido</b>										
Info	Almacén grande <b>destruido</b>										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										

<b>Asunto:</b>	ILL ataca a En recuerdo a Miquix										
<b>Enviado:</b>	el día 13.12.07 a las 11:09:09 horas										
<b>Agresor</b>	Vaguato de aldea ILL										
Tropas	0	0	155559	0	43	60594	6365	9269	0	0	1
Pérdidas	0	0	155559	0	43	60594	6365	9269	0	0	1
Info	Terraplén <b>destruido</b>										
Info	Maravilla averiado de grado <b>93</b> a grado <b>66</b>										
Info	No tropas han vuelto										

### Héroe de mayor grado : victor69 (NLTV-SCERDOS)

<b>PATALIN</b> Grado 146 (Jinete Teutón) 240000    240000    240000    56900   125:23:20	Carece de materias primas
--	---------------------------





## La Batalla de las Granjas de Lacolaman - Reportes

Asunto:		ataca a 02 - Dragón Shivano										
Enviado:		el día 05.10.07 a las 01:39:57 horas										
Agresor		de aldea										
Tropas	0	21215	0	0	0	14111	0	500	2	0	1	
Pérdidas	0	21215	0	0	0	14111	0	500	2	0	1	
Info	Leñador <b>destruido</b>											
Info	Granero averiado de grado <b>20</b> a grado <b>17</b>											
Info	No tropas han vuelto											
Defensor		lacolaman de aldea 02 - Dragón Shivano										
Tropas	0	57606	7278	1121	9105	194	40	13	0	1	4	
Pérdidas	0	7647	966	149	1209	26	5	2	0	0	0	
Defensor		Refuerzos										
Tropas	55672	22	20	0	28010	11721	0	0	0	0	4	
Pérdidas	7391	3	3	0	3718	1556	0	0	0	0	0	
Defensor		Refuerzos										
Tropas	6394	78538	722	678	3241	5978	0	0	0	0	6	
Pérdidas	849	10426	96	90	430	794	0	0	0	0	0	

Asunto:		ataca a 02 - Dragón Shivano										
Enviado:		el día 05.10.07 a las 01:06:50 horas										
Agresor		de aldea										
Tropas	0	22385	0	575	0	9890	666	600	3	0	1	
Pérdidas	0	22385	0	575	0	9890	666	600	3	0	1	
Info	Terraplén averiado de grado <b>19</b> a grado <b>18</b>											
Info	Palacio <b>destruido</b>											
Info	Granja averiado de grado <b>10</b> a grado <b>1</b>											
Info	No tropas han vuelto											
Defensor		Refuerzos										
Tropas	7124	81447	865	806	3891	5977	0	0	0	0	3	
Pérdidas	634	7254	77	72	347	532	0	0	0	0	0	
Defensor		lacolaman de aldea 02 - Dragón Shivano										
Tropas	0	58910	15	1347	10933	3	48	15	0	1	4	
Pérdidas	0	5247	1	120	974	0	4	1	0	0	0	
Defensor		Refuerzos										
Tropas	65358	26	24	0	31620	13977	0	0	0	0	4	
Pérdidas	5821	2	2	0	2816	1245	0	0	0	0	0	

Asunto:		ataca a 02 - Dragón Shivano										
Enviado:		el día 05.10.07 a las 01:15:22 horas										
Agresor		de aldea										
Tropas	0	21592	0	0	7804	1421	500	3	0	1		
Pérdidas	0	21592	0	0	7804	1421	500	3	0	1		
Info	Terraplén averiado de grado <b>18</b> a grado <b>14</b>											
Info	Granja <b>destruido</b>											
Info	Taller averiado de grado <b>20</b> a grado <b>18</b>											
Info	No tropas han vuelto											
Defensor		lacolaman de aldea 02 - Dragón Shivano										
Tropas	0	56533	17	1227	9962	4	44	14	0	1	4	
Pérdidas	0	4867	1	106	858	0	4	1	0	0	0	
Defensor		Refuerzos										
Tropas	6490	80175	789	742	3545	5446	0	0	0	0	4	
Pérdidas	559	6902	68	64	305	469	0	0	0	0	0	
Defensor		Refuerzos										
Tropas	59647	24	22	0	30510	12731	0	0	0	0	4	
Pérdidas	5135	2	2	0	2627	1096	0	0	0	0	0	

Asunto:		ataca a 02 - Dragón Shivano										
Enviado:		el día 05.10.07 a las 00:53:03 horas										
Agresor		de aldea										
Tropas	0	14586	0	0	3742	1268	600	3	0	1		
Pérdidas	0	14586	0	0	3742	1268	600	3	0	1		
Info	Terraplén averiado de grado <b>20</b> a grado <b>19</b>											
Info	Granero averiado de grado <b>20</b> a grado <b>18</b>											
Info	No tropas han vuelto											
Defensor		lacolaman de aldea 02 - Dragón Shivano										
Tropas	0	60736	8	1400	10638	1	50	16	0	1	4	
Pérdidas	0	2316	0	53	406	0	2	1	0	0	0	
Defensor		Refuerzos										
Tropas	7407	83013	899	838	3590	6168	0	0	0	0	3	
Pérdidas	282	3166	34	32	137	235	0	0	0	0	0	
Defensor		Refuerzos										
Tropas	65671	27	25	0	31063	14532	0	0	0	0	4	
Pérdidas	2505	1	1	0	1185	554	0	0	0	0	0	



## Entrevista Travian

### No me gusta TRAVIAN

Bueno, lo fácil es entrevistar a alguien siempre que juegue a Travian, pero, de vez en cuando no está mal leer las opiniones de otros al respecto. Porque en el mundo hay varios millones de personas que le damos a esto de "los Romanitos", y también quiero suponer que hay otros tantos millones de personas, parejas, amigos, amigas, padres, madres, hermanos, que nos ven pegados todo el día al PC como críos, diciendo... "Pero quieres apagar ya el dichoso juegucito de los Romanos de la porra!!!!". Sí, esto lo hemos oído casi todos.

He aquí alguien, que no sólo no le gusta Travian, sino que además, no le gustan sus recovecos ni la mayor parte de las consecuencias, quitar tiempo a salir, la familia, la vida real, según su visión.

Para ser justos, no es ni hombre ni mujer, ni alto ni bajo, ni bueno ni malo. Sólo es su opinión. Y vale tanto como las de los demás.

*- No me gusta el MSN, es como hablar con una conciencia mala y encima un día descubres que no es ni la tuya pero bueno, qué le vamos a hacer... ¡habla conciencia maligna!*

#### **- ¿Por qué odias Travian?**

*- Yo no odio Travian, sólo su uso, pienso muy mal de la gente que convierte el juego en parte de su vida plasman en el juego una realidad que no tienen, creo que intentan ser cosas que no son, o cosas que les gustaría ser. No sé si es un juego de rol, pero hace que la gente se considere importante, se creen que entre ellos hay algo más que un enchufe cuando eso puede desaparecer solo con desenchufar el dichoso ordenador.*

**- Y no te parece que es bueno que la gente piense a veces que la gente se pueda llegar a sentir tan útil que tiene al otro lado del mundo gente que la espera para poder charlar con algo tan sencillo en común?**

*- Ya si al final la caja tonta se ha convertido en una especie de psiquiatra donde en vez de contar tus frustraciones puedes vivir tus fantasías, pero me pregunto si es mejor superar una frustración que vivir una fantasía que puede acabar haciéndote sufrir más porque al querer pasarla al mundo real descubres que es todavía más mentira y la frustración es mayor.*

**- Hay veces que a uno le cuesta separar fantasía de realidad pero esto de Travian también es una válvula de escape ¿no?**

*- Perfecta, una válvula de escape perfecta, no es ni criticable, es algo que ha surgido por las necesidades actuales, desgraciadamente el contacto de la gente se ha perdido, con los amigos que hace diez años hablabas en reuniones y noches largas de invierno ahora solo los tienes en el Messenger. Sin ese contacto visual y de palabra solo queda esta caja. No la odio, sólo me da pena.*

**- Pero en todo eso hay una paradoja. Te da pena el contacto que tienes porque añoras el que tenías, pero sin "la caja" no tendrías ni este contacto.**

*- Sí. Además el resto de formas de comunicación en internet es igual, yo no llamo a mi familia, cuelgo fotos en el facebook, así evito discutir, quiero seguir teniendo a mis amigos, les bombardeo a mensajes, pero sin mojarme en nada más; vosotros os juntáis para lo mismo y bueno mientras tanto hacéis el bobo mangando cereales. O machacando teutonas. Me consuela pensar que todavía os gano, porque yo solo juego con la gente que me conoce. Vosotros sois desconocidos anónimos, no sabéis nada de nadie, puede jugar Drácula con Van Helsin, pero que pasará el día que Drácula y Van Helsin que se han querido como hermanos descubran la realidad. Frustración y pena.*

**- Tiene más acontecimientos esto del Travian, aquí hay mucha gente que ha trabado grandes amistades a costa del juego, y que ahora te puedes asegurar, ya van más allá del mismo, si no hubiera Travian, las relaciones permanecerían. Y ¿por qué no se puede pensar que Van Helsin deje de perseguir vampiros, y Drácula deje de morder cuellos gracias a esto?**

*- No es criticable eso; los amigos surgen de cualquier agujero, pero calculo el tiempo que una persona utiliza en Travian, contando con que el juego dure un año, si utilizas la horas del Travian en escribir mensajes a tus amigos para quedar, organizar la cena y picas el hielo para bebidas, sin duda será mucho mejor, lo siento me parece una cantidad de tiempo enorme, es demasiado exigente este juego, Drácula siempre será un vampiro, la frustración y la rabia existirán.*

*Las grandes amistades que se consiguen en este juego sólo son después de haberse conocido personalmente y quedar para tocarse y reírse juntos, si no es así nunca será válido,*



## No me gusta TRAVIAN

o normalmente gente que vive cerca, necesitáis el contacto como todos.

Travian es demasiado exigente.

- Entonces lo que te molesta de Travian es “ la carga de trabajo” que supone sacar un proyecto adelante, el esfuerzo que se hace en que eso salga a flote y que sea sólo con una realidad, una quedada, que todo ese esfuerzo tenga el posible beneficio del premio de una verdadera amistad:

-Me parece que para organizar un evento con amigos bastaría con una cadena de mensajes, el resto del tiempo que inviertes en Travian para hacer o construir un edificio podrías escribir un dossier a cada uno, y otro hacer tapetitos para cada uno del grupo, y otro dibujitos o si no entre todos los que sois podáis construir una escuela en Burundi pero con ladrillos de verdad. Tener un proyecto real entre gente auténtica y juntaros para celebrar que hay algo en el mundo que llevará vuestro sello, entonces celebrar, reír por algo cierto, sólo jugar con la idea de hacer amigos es egoísta y vano, vacío

- Me parece que dramatizas demasiado, si todo el mundo se dedicase en su tiempo libre a hacer escuelas en Burundi, cosa que está claro que desde casa o en mi caso desde la oficina no puedo hacer, el mundo sería mucho mejor pero no lo es, la solución no es matar al medio, ¡vamos! tú optas por matar al teléfono porque te gusta más hablar en persona.

- No. Sólo me parece una reunión de tipos que podía hacer algo y juega a nada como cuando eras niño. Sois todos gente muy inteligente, la mayoría de los que conozco, informáticos, matemáticos, estudiantes de carreras técnicas, escritores, gente que tiene capacidades intelectuales enormes que las gastan en un juego. Ya no hay niños. El tiempo ahora sí es importante, de crío lo tienes todo, ahora es limitado, vosotros usáis demasiado para nada, usadlo para algo, descubridlo entre todos.

- Bueno, me anoto tu propuesta la leerán unas 25.000 personas a ver qué sale.



orden de construcción:

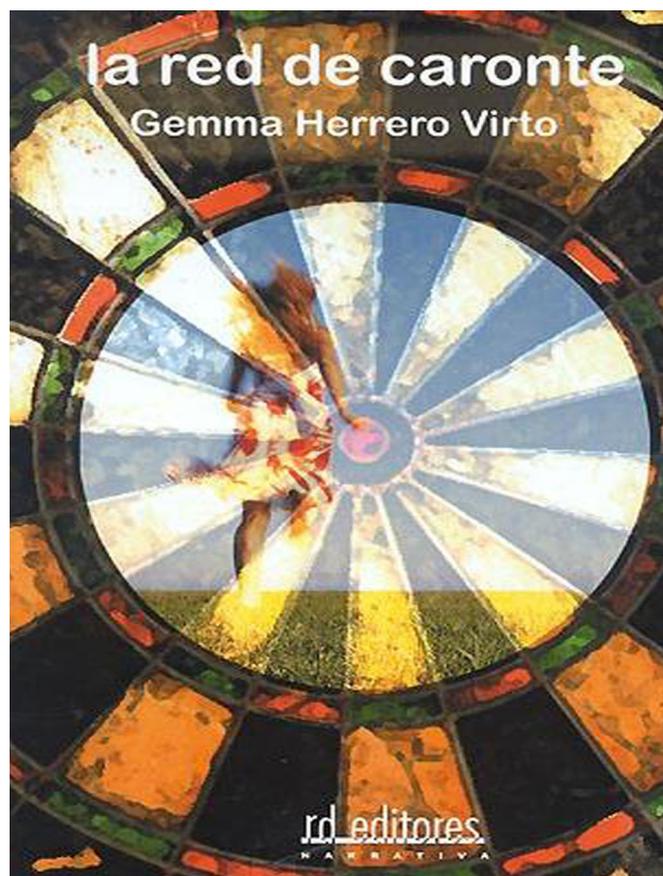
✗ Escondite (Grado 1)	0:59:07 h	Listo a las 17:11 horas
✗ Escondite (Grado 1)	2:02:37 h	Listo a las 18:15 horas



Literatura Travianera

## La red de Caronte

Siguiendo con jugadoras que han hecho sus primeras incursiones en el mundo literario, encontramos a Gemma Herrero Virto (Idaeen en el actual s4.net). Esta vizcaína publicó en el año 2006 su primera obra, La red de Caronte, una novela de investigación ambientada en Vizcaya que atrapa desde la primera hasta la última página.



### LA OBRA

**Los cadáveres mutilados de varias adolescentes aparecen abandonados en lugares apartados de Vizcaya. Los protagonistas, una joven forense que acaba de ingresar en la Ertzantza, un inspector de homicidios y un estudiante de informática, usarán sus conocimientos en materias como la investigación policial, la psicología criminal o las más modernas técnicas de piratería informática, para acercarse a la personalidad y motivaciones del asesino: Caronte, un misterioso asaltante que enamora a sus víctimas, adolescentes solitarias, a través de Internet.**

**La autora consigue que nos involucremos en la novela dotándola de un gran realismo. Para ello, desarrolla su obra en paisajes que conoce desde la infancia. Así, nos contagiamos del sentimiento de sus protagonistas, acompañados por el interminable sirimiri, sumidos en calles grises que podrían ocultar al asesino. Este realismo se ve también en sus personajes, alejados de los prototipos de héroes de novela perfectos e infalibles. Los personajes de La red de Caronte están llenos de vida, de miedos, deseos, frustraciones y dudas. La relación que se establece entre ellos es el verdadero motor de la historia.**

### LA AUTORA

Además de esta novela, Gemma ha escrito varios relatos cortos que podéis encontrar en su blog (<http://idaean.wordpress.com>). Es autora también de otra novela de investigación con elementos sobrenaturales titulada Ojo de gato.

Actualmente trabaja en una serie de libros de fantasía (no sabe si será trilogía, tetralogía o incluso más ya que, según ella, eso dependerá de lo que quieran los personajes). En todas sus obras sigue manteniendo la misma intención: conseguir personajes de carne y hueso, con vidas y personalidades propias, que enganchen al lector con su modo de hablar, de bromear o sufrir, que te interesen como lo harías por alguien que conocieras en la vida real. Según la autora, cuando consigues eso, escribir no es una ardua tarea de concentración, documentación y esfuerzo. Los protagonistas parecen moverse

solos, hablar entre ellos de manera natural, meterse en situaciones que la autora ni siquiera había previsto. La escritora se convierte casi en una transcriptora de lo que los personajes le dicen, parece que la novela ya estuviese escrita de antemano y ellos estuviesen dictándola. Cuando consigues eso, dice la autora, es como si hicieras magia, es como una droga que se te mete dentro, como si la obra te obsesionase y ocupase tu pensamiento durante días, semanas o meses, hasta que consigues sacarla. El objetivo de la escritora en todas sus novelas es contagiar a los lectores esa urgencia, esa obsesión, haciendo que vivan la historia, que conozcan a los protagonistas, que devoren la obra hasta la última página y se queden con ganas de más. Por lo que le han comentado hasta el momento, parece que en La red de Caronte lo consigue.

Si quieres saber más sobre el libro o cómo comprarlo, entra en:  
<http://idaean.wordpress.com/2009/02/26/la-red-de-caronte>



## Entrevista a un topo

Uno no nace queriendo ser un topo.

Bueno, supongo que los niños pequeños cuando van al cole y la maestra les pide que dibujen lo que quieren ser de mayores, no se pongan a dibujar a un bicho negro que apenas tiene vista y come lombrices de tierra, pequeños insectos y raíces frescas. Aunque bien pensado, "Socavador" es un supervillano con cara de topo que es muy resistente y tiene una gran fuerza de voluntad, algo fundamental en conseguir ser un buen villano. Luego tiene esas grandes maquinarias de excavación que serían la delicia de cualquier niño que sueñe con hacer túneles.

Pero definitivamente creo que no, que ningún niño dibujaría un topo como oficio de cara a su maestra. Aunque su padre dirigiese una de las alianzas más importantes de Travian y jugando en el jardín se riese mucho de él cuando, regando, el topo expulsase esos pequeños montículos de tierra para hacerse con un respiradero y su hijo gritara, ¡Papá, Papá, un topo!

Otro cantar sería que hubiéramos llenado el jardín del vecino de topos. Es una cosa curiosa lo de los topos, porque así como las mascotas normalmente del tipo que sean, despiertan nuestro interés tanto las nuestras como las de los vecinos y conocidos, los topos despiertan otro tipo de sentimientos encontrados, tanto más, cuando son las del vecino.

Si el vecino tiene topos nuestros en su jardín, nosotros procuraremos no decir ni "MU". Básicamente queremos que su jardín parezca sano y florido a costa de que nuestros topos hagan correctamente su trabajo, dejar que toda su producción crezca fuerte y sana y nuestros topos colaboren en que esto "parezca así". Es importante que no se marchiten nada las plantas del vecino, y que dentro de la medida de nuestras posibilidades y de nuestros topillos, si vemos que una planta "amarillea" o peor aún, se torna roja, enviemos un topo voluntarioso que la atienda para que vuelva a estar verde y sana y alejada del temido gris.



Pero como decía, aunque adoramos a nuestros topos, los de los demás no nos hacen la más mínima gracia, y menos aún, si los "infiltran" en nuestro jardín. Y es que el gran enigma de los topos, es que uno nunca sabe cuántos tiene, ni si son de él o del vecino.

**Topo.**- Yo es que no estoy de acuerdo con esto que dice usted... porque yo envió defensas y materias y cereal a todos los sitios donde me mandan.

**Narrador.**- Ya, pero es que yo soy el Narrador, y usted es el topo, no vale la pena que discutamos sobre lo que yo cuento, porque al ser yo un Narrador, lo que cuento es siempre verdad, sea lo que sea.

**Topo.**- hombre sí, pero... a ver, es que yo también aportó mis cositas al buen funcionamiento de una embajada, cuidado que las cuentas estén en verde, las que veo que amarillean paso la info a los compis para que los granjeen y así no se pierdan recursos, abarato, y de qué modo los "fakes", y los rentabilizo al máximo, y mi favorito, cuando me dan accesos a un foro... ahhhh qué gloria bendita eso oiga. Es como cuando de pequeño te cueles en la habitación de tu prima la soltera y puedes cotillear en sus prohibidísimos cajones. Luego les ense

ñas las vergüenzas de lo que han dicho, y eso les hace enfadarse muchísimo más que si lo hubieras dicho tú, jijijijij.

**Narrador.**- Es usted un cotilla.

**Topo.**- La profesión de espía es antigua, **hay** que respetar que yo sacrifique mi reputación por amor a una causa...

**Narrador.**- Bueno, ¿me permite seguir con la narración?

**Topo.**- sí claro, si no le importa decir que en -89/-57 no hay ni un batidor y tiene los almacenes llenos y que tengo un IGM con la lista del fakes para el sábado en el +/+.

**Narrador.**- Es usted incorregible ¿Alguna cosa más?

**Topo.**- Sí claro, ¿sabe usted el chiste del topo?

**Narrador.**- ¿El de que faltan arietes?

**Topo.**- ¡jijijijij!A que es buenísimo... Y si no les gustan los topos, podemos, siguiendo la moda, cambiarles de nombre, y en vez de llamarlos como el pequeño mamífero, denominarles más correctamente, "Técnicos de Observación, Previsión de Objetivos y Señuelos", T.O.P.O.S.



# El edetano de Arse

### Primavera de 219 a.C. Ciudad Ibero-Edetana de Arse

Cada vez que leorbeles pensaba que era Aníbal quien asediaba la ciudad, se le encogía el estómago. Ciento cincuenta mil infantes y veinte mil unidades de caballería, bien podían suscitar aquella sensación.

No era el primer enemigo contra el que se enfrentaba aquel oficial edetano, pero sí el más poderoso de cuantos había conocido. Aníbal también había sido el primero en echarle de sus tierras, obligándole –a él y a sus hombres– a buscar amparo en la ciudad de Arse, y ponerse al servicio de la milicia de la ciudad.

Qué ibero no había oído hablar de las conquistas del caudillo cartaginés en la península o de la crueldad de sus incursiones militares.

Ese día leorbeles no era el único que temía por su vida, y ni el saberse protegido por la mismísima Roma, le valió para sacudirse el miedo que le embargaba.

Aníbal deseaba la guerra contra los romanos, y Arse – un punto estratégico situado en el levante hispano– era la excusa perfecta para provocarles.

La sólida muralla que rodeaba la ciudad era cuanto tenía el soldado para defenderse de aquel conquistador ambicioso. Eso, y un valor producto de su condición hispana.

–¡Preparad las armas! –les gritó a sus hombres desde el adarve, sintiendo cómo el suelo retumbaba a sus pies.

Bajo su línea de defensa, un numeroso grupo de libios batían un ariete contra la muralla norte, la más alta y fuerte, y a la vez, la más desprotegida por dar al valle. También en esa cara de la fortificación se sufrían las embestidas de las máquinas de asedio contra la llamada puerta del Toro, y una cercana torre de defensa.

Los adarves de las murallas estaban repletos de miles de soldados y civiles que se defendían con ahínco del enemigo. Sus gritos, mezclados con el sonido de las armas de asedio, envolvieron la ciudad en un estruendo que bien podía

escucharse a kilómetros de distancia. leorbeles había perdido la cuenta del número de falaricas que su unidad había lanzado desde la muralla. Y no eran pocas las que quedaban por arrojar.

–¡Ahora! –gritó para que sus hombres le oyeran bien.

Con todas las fuerzas que fueron capaces de reunir, el grupo de edetanos que estaban bajo su mando –unos doscientos– arrojó una oleada de lanzas prendidas contra los manteletes que cubrían los arietes. Varios de ellos comenzaron a arder.

–¡leorbeles! –gritó alguien a lo lejos.

Era Eterindu, un mercader que dirigía a un grupo de arseños en el arrojado de piedras desde el matacán de la puerta del Toro –¡La torre!

El hombre, un fornido griego de aspecto serio, le señaló la nueva amenaza que se cernía sobre ellos; una las muchas torres rodantes de gran altura, que Aníbal había construido y hecho avanzar a una distancia nada deseable de la gran puerta. Pero insuficiente para el asalto de la infantería.

Aunque las huestes del cartaginés no podían bajar la pasarela para acceder a las almenas, un buen número de honderos baleares –los mejores de cuantos se conocían– empezaron a abrirles los cráneos a los jóvenes que defendían la muralla.

En vista de aquello leorbeles dividió a sus hombres y se llevó a la mitad consigo para reforzar ese punto.

No fue fácil frenar el avance de la torre con los proyectiles de piedra silbando sobre sus cabezas, pero los íberos defendieron bien su posición con las hondas, ballestas y escorpiones.

Cuando el desgaste hizo mella en ambos bandos Aníbal hizo retirar las tropas y la contienda terminó por ese día.

La noche cayó despacio sobre una ciudad dolorida que no cesó su actividad ni un momento. Todo cuanto se hiciera para reforzar las defensas siempre sería poco, como escaso era el tiempo para hacerlo.

leorbeles y otros dirigentes de peque-

ños poblados que habían sido arrasados, prepararon a sus hombres para una incursión nocturna contra las huestes de Aníbal.

Falcata en mano, las diferentes cuadrillas se reunieron en la puerta del Toro para repartirse el campo de acción.

El cartaginés había dividido a sus hombres en tres campamentos, dos al norte que quedaban al otro lado del Ebro, y un tercero al oeste de la ciudad.

Los edetanos escogieron uno de los situados junto al río, y hacia sus puentes se dirigieron con sigilo. Allí dieron muerte a cuantos centinelas vigilaban el acceso, y con gran habilidad se hicieron también con los guardias que rondaban las lindes del campamento.

Una vez dentro, fue fácil para ellos dar con incautos a los que cogier desprevénidos, o pasar a cuchillo a algunos caballos y animales de tiro.

La incursión también les permitió conocer con más precisión la cantidad y tipo de tropas enemigas, así como identificar el aspecto de algunos de los oficiales de mayor rango.

Horas después, y saciada parte de su venganza, los edetanos emprendieron la retirada hacia la ciudad.

En la puerta del Toro leorbeles comprobó que el grupo del campamento oeste traía consigo un prisionero, y bien sabido fue por los presentes el destino que le deparaba a aquel desdichado.

Al día siguiente Aníbal despertó con la desagradable noticia de soldados caídos durante la noche en los propios campamentos, pero como hombre de guerra que era también alabó el valor de aquellos valientes.

El asedio se retomó con un nuevo avance de la torre rodante por el norte, pero los honderos baleares se toparon con un grupo de manteletes que no estaban allí el día anterior, estorbando en gran medida sus objetivos.

–¡Quietos! –les ordenó leorbeles a sus hombres cuando la torre empezó a recular.



Para entonces, cientos de soldados venidos de otras partes de la ciudad ya se habían congregado en ese punto, y todos se dieron cuenta del mismo hecho; las ruinas habían caído sobre un gran socavón excavado bajo los cimientos. La mina que Aníbal había ordenado cavar y apuntalar desde el inicio del asedio, a la espera de prenderle fuego a sus soportes en el momento oportuno.

Era un movimiento inesperado, pues poco era el tiempo que llevaba allí la torre, y mucho el que quedaba para que los hombres fueran relevados.

–¿Qué opinas? –le preguntó al edetano el cabecilla de un grupo de arqueros que ese día también defendían la puerta del Toro.

–Creo que van a sustituir a los honderos –opinó leorbeles.

–¿Qué crees que traerán? ¿Arqueros?

–No, se descubrirían demasiado. Necesitan algo más preciso y rápido de movimiento. Si fuera yo traería ballesteros.

El íbero no erró en su deducción, pues en breve la torre rodante volvió a aproximarse con un buen número de ballesteros griegos y jabalíeros libios.

Conforme avanzó la jornada la defensa de la puerta del Toro se hizo cada vez más dificultosa, pero los arseños resistieron con todo un alarde de buena coordinación y saber actuar.

Aprovechando el fin de la contienda por ese día –y mientras las huestes enemigas se retiraban– la cuadrilla que había apresado a un soldado la noche anterior, llamó la atención de sus enemigos para mostrarles cómo despeñaban el cuerpo castrado y despellejado del que fuera uno de los suyos. Un tipo de provocación que alentaba las esperanzas de los asediados.

Esa noche, Aníbal reforzó las defensas de sus campamentos.

Los días pasaron repitiéndose los hechos una y otra vez, hasta que la mañana del que hacía treinta leorbeles y sus hombres recibieron la noticia de que los

suministros por mar habían sido cortados. Algo que desanimó a los asediados de forma notable.

–Nuestros legados están tratando la situación con Roma, pero toda diplomacia es siempre una labor lenta. Estoy convencido de que la ayuda no tardará en llegar –arengó el edetano a sus hombres antes de pasar a la acción ese día–. Resistamos hasta que lleguen, pero mientras tanto, demostrémosle a esos bárbaros qué clase de soldados somos. Los hombres gritaron en señal de aprobación y se prepararon para el nuevo choque.

Lo que ninguno de aquellos valientes sabía, era que su líder no creía en sus propias palabras.

Horas más tarde el grupo de íberos seguía lanzando dardos con los escorpiones, piedras con las hondas y falaricas con las manos. Labores pesadas que requerían un gran esfuerzo físico, y un continuo relevo.

En un momento dado de la contienda, leorbeles centró su atención en un mantelete enemigo próximo a la muralla. Creía haber visto a alguien tras él, y no se movió de su posición hasta estar seguro de que así era. Cuando la figura se mostró por segunda vez, el edetano no tuvo dudas. Ya le había visto con anterioridad durante una de las incursiones nocturnas a los campamentos. Era Aníbal.

El caudillo, como otros tantos días, se había mezclado entre los suyos para dar ejemplo a los hombres, pues la toma de Arse se había convertido en una cuestión de honor para él.

Consciente de la importancia de aquella presencia allí, leorbeles dio orden a sus hombres de que centraran todo su ataque en aquel mantelete. Los aludidos así lo hicieron, y una fuerte lluvia de proyectiles cayó sobre la protección del caudillo cartaginés en cuestión de segundos.

Jamás se supo quién de todos ellos alcanzó a Aníbal, pero lo cierto fue que éste fue herido en una pierna, y de no

ser por la rápida acción de sus hombres, la vida de Aníbal habría acabado allí mismo.

Avanzada la noche leorbeles y sus hombres se reunieron en el improvisado campamento que habían establecido para descansar, y con el alba, Aníbal volvió a encontrarse con la guardia de sus campamentos degollada.

La herida del cartaginés fue una bendición para los sitiados, pues éste detuvo el asedio durante su recuperación. Un mes y medio de tregua imprevista. No obstante, la fatiga y el racionamiento de víveres empezó a pasar factura.

Para subsistir, el edetano hizo que cada noche varios de sus hombres se acercaran a los campamentos de Aníbal para robar comida. Fue la única forma que tuvo de mantener a su tropa con ánimo y cordura, pues sabía hasta qué punto el hambre volvía locos a los hombres.

Recuperado el estado de salud de Aníbal la batalla retomó sus cauces, y lo que venía sucediendo desde hacía semanas se repitió de nuevo. Hasta que cierta tarde...

–Tienes que ver algo –le alertó a leorbeles uno de sus hombres durante un descanso.

El soldado llevó a su dirigente hasta el adarve de la puerta del Toro, y una vez allí señaló la lejanía. La mayoría de huestes de Aníbal, con él al frente encaramado en una torre desde donde lo controlaba todo, se estaban agrupando frente a la muralla norte.

–¿Qué pretenden? –preguntó alguien en voz alta.

Desde luego no era una acción muy común, pero era obvio que el cartaginés tramaba algo.

Desconfiado, el edetano abandonó el adarve para informar del acontecimiento a los oficiales que dirigían la defensa de la ciudad.



## Historia

# El edetano de Arse

Cuando enfilaba una de las estrechas calles de la ciudad rumbo al centro, oyó a sus espaldas un estruendo que hizo temblar la tierra. Confuso, volvió sobre sus pasos y corrió hacia la densa nube de polvo que se acaba de formar en la muralla norte.

La polvorienta tierra imposibilitó ver lo sucedido en un principio, pero cuando ésta se disipó todos vieron cómo la puerta del Toro, la torre cercana y parte de la muralla habían caído a plomo.

leorbeles, aturdido por la pérdida de sus hombres, no supo reaccionar cuando las huestes de Aníbal –con un grito que ensordeció el valle– cargaron contra la brecha que habían abierto en la muralla.

El edetano perdió la noción de la realidad observando los despojos de sus compañeros entre los escombros, y solo cuando los hombres del cartaginés arribaron a los escombros de la muralla, tomó una lanza cercana y cargó contra ellos.

El choque no fue cómodo para unos y otros debido a la irregularidad del terreno, pero los arseños contaban con la ventaja de la posición en altura, lo que facilitó en gran medida la defensa de la brecha.

Tras tres horas de duro enfrentamiento, Aníbal tuvo que admitir que el derrumbamiento de la puerta –lejos de facilitar un acceso– no había hecho sino cambiar una muralla por otra.

Lleno de odio leorbeles la emprendió a estocadas contra un grupo de númidas, no quedando de ellos más que miembros amputados, y tal desfiguración de sus rostros que nadie habría sido capaz de identificarlos.

Esa tarde los arseños repelieron a los cartagineses sobre las ruinas de la puerta del Toro, y por primera vez en muchas semanas organizaron una fiesta para celebrar su victoria, recuperando así parte de la esperanza perdida. Una esperanza que se fortaleció al tercer mes cuando, sobre el mar, aparecieron dos penteras romanas, y con ellas, la representación del Senado Romano que habría de poner fin a la guerra.

Para desgracia de los asediados la comitiva romana formada por Valerio Flaco y Q. Bebio Tamphilo fracasó en sus negaciones con Aníbal primero, y con el Senado Cartaginés después, pues la República faltó al tratado que se estableció en su día, y Aníbal reclamó por la violencia lo que por derecho le pertenecía .

Tras aquello la ciudad fue abandonada a su suerte por Roma, planteando la pregunta de hasta cuándo resistirían sus ciudadanos.

El asedio se convirtió con los días en una lenta agonía de desgaste por hambre, y los golpes de ariete resonaron una vez más en la muralla norte de la ciudad. Los cartagineses se habían abierto paso entre los escombros de la puerta del Toro, y buscaban abrir una nueva brecha.

Pasaron los meses y leorbeles, desnudado como todos y débil como un niño, fue reclamado por el Senado de la ciudad. El edetano se presentó ante el consejo con el mismo aspecto andrajoso que cualquiera de los allí presentes.

–Queremos entregar la ciudad y hemos acordado que uno de nuestros magistrados, Alcón, vaya a ver a Aníbal para establecer las condiciones de la rendición –le indicaron al íbero mientras señalaban al aludido–. Queremos que un soldado le acompañe y habíamos pensado en ti.

El edetano se encendió de ira ante la simple mención de la palabra rendición. Tantas habían sido las muertes, y tanto el sufrimiento provocado en aquellos meses, que era ofensivo pensar que aquello no había servido para nada. No obstante, él era un soldado que se debía a la guerra y a sus consecuencias, pero la ciudad estaba llena de gentes humildes, mujeres, niños... que nada tenían que ver con el código militar de la muerte honrosa en batalla.

Así pues, leorbeles y Alcón partieron hacia los campamentos de Aníbal.

Los hombres del caudillo cartaginés no permitieron que el edetano se acercara a su líder, de modo que el magistrado fue el único que pudo ver al conquistador.

El legado regresó acompañado por un hispano llamado Alorco, quien se había ofrecido para ir a Arse y exponer las condiciones de rendición de su señor.

La medida fue tomada porque Alcón, viendo que las condiciones de Aníbal no serían aceptadas por su pueblo –lo que le llevaría a una muerte segura–, y temiendo las represalias de los suyos si admitía que él las aceptaría, decidió quedarse al lado del que había sido su enemigo y sobrevivir como esclavo.

–Quédate conmigo –le pidió al edetano–. No tenéis salvación. Morirás.

leorbeles entendió la postura de aquel hombre desesperado, pero él fue incapaz de seguir sus pasos. El dolor por la pérdida de sus hombres y su orgullo de íbero se lo impidieron.

–Eso espero –respondió el edetano con resignación–. Adiós amigo mío, que el camino que has elegido te sea propicio, pues sé que el mío me hará feliz.

Y dando media vuelta, el guerrero que deseaba la muerte para verse libre de aquel sufrimiento, se alejó del campamento y puso rumbo a la ciudad de Arse.

Rumbo a casa.





Después de ocho meses de asedio, y tras la negativa final de rendición por parte de los arseños, el cartaginés Aníbal logró acceder a la ciudad, la cual fue incendiada por sus ciudadanos como respuesta a los deseos de botín del caudillo. Asimismo, hicieron una gran pira en la plaza mayor para quemar otras cosas que el cartaginés deseaba: oro y plata mezclados con plomo para hacerlos inservible, armas, joyas, objetos de valor, ropa, etc.

Siete años más tarde, y después de

que el conquistador se presentara en las mismas puertas de Roma dispuesto para la batalla final –donde fue derrotado–, la ciudad de Arse fue recuperada por los romanos bajo el nombre de Saguntum (actual Sagunto).

Aníbal perdió una tercera parte de sus hombres en la toma de la ciudad –unos sesenta mil soldados–, y solo los dioses saben cuántos arseños cayeron con ellos. Guerreros como leorbeles, que tras ser herido de gravedad por un cartaginés

se quitó la vida arrojándose de la muralla norte de la ciudad. La misma que había defendido durante meses y que se había llevado la vida de sus hombres. Incluso el valiente que a punto estuvo de matar al gran Aníbal.

**Rocío Prieto**

Recompensa de 1 mes de plus por su colaboración

#### Nota

**1º En aquella época los iberos se dividían en distintos pueblos a lo largo de toda la costa del Mediterráneo: Turdetanos, Oretanos, Bastetanos, Contestanos, Edetanos, Turboletas, Ilergetas, Iligertes e Indigetes.**

**2º Lanza de madera íbera cuya punta de metal se cubría con estopa, pez y azufre negro para prenderle fuego antes de ser lanzarla. Las llamas se cogían a los escudos de madera y armaduras de cuero del enemigo, privándoles de toda defensa posible y convirtiéndolos en blancos fáciles.**

**3º Ballesta romana de gran tamaño que se mantiene sobre un trípode de madera para poder manejarla.**

**4º Espada de hoja curva y con estrías que permitían la entrada de aire en las heridas, lo que facilitaba las infecciones.**

**5º El Tratado del Ebro –firmado por Cartago y Roma– estableció que el río Ebro era la frontera entre las dos potencias. Según éste, Cartago no se anexionaría el norte del río, mientras que Roma haría lo propio al sur. No obstante, en 219 a. C., Roma, temerosa de la fuerza que Aníbal cogía en Iberia, firmó una alianza con la ciudad de Arse estableciéndola bajo su protectorado. Aníbal, que deseaba la guerra contra los romanos, sabía que Arse le proporcionaría un punto estratégico idóneo para un futuro asalto por mar contra su enemigo, por lo que declaró que aquello era una violación del tratado y sitió la ciudad dispuesto a conquistarla.**

**6º Aníbal estableció que, a cambio de tierras y simientes, los arseños debían abandonar la ciudad y toda su riqueza llevándose consigo solo dos mudas. Además, también quería que se le devolviera a los túrdulos los bienes que se les habían robado.**

**Rocío Prieto**

Ipsos

¿Dónde lo llevarán sus opiniones?

Únase ahora



## Historia

# LOS PRETORIANOS

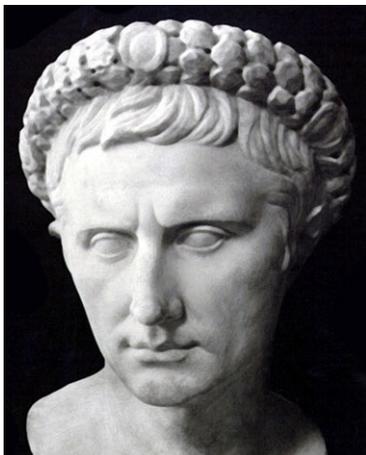
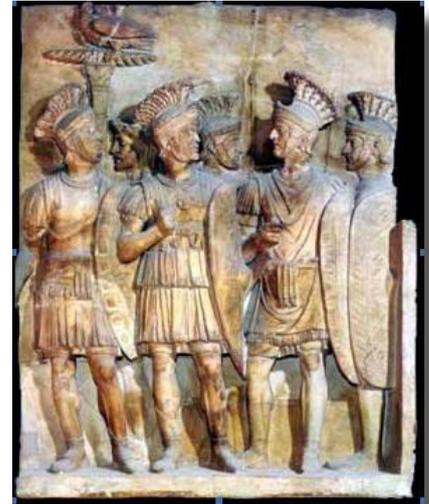
Este orden de guerreros sin duda alguna contó con algunos de los más aptos y eficaces soldados de elite de la historia antigua. Pero no son recordados por sus destrezas en el campo de batalla y heroicas victorias, sino, por su nefasta corrupción y manipulación política. La Guardia Pretoriana está rodeada de un halo de presunciones y prejuicios que históricamente son parcialmente ciertos. Lo que empezó como una fuerza especial de protectores del Emperador y su familia, y también en protectores de la Institución Imperial.

Tristemente los Pretorianos son célebres no por su sentido original sino por sus acciones posteriores. Famosos son los episodios de Emperadores asesinados directa e indirectamente por la Guardia, y aun peor por los elegidos por la

misma. Sin embargo los Pretorianos no siempre fueron un brazo de corrupción extrema, hubo un tiempo, aunque muy breve, en que la Guardia realmente representaba los intereses de Roma.

El significado de la palabra *Pretoriano* está muy ligado a Roma y su pasado. Durante las campañas militares el Comandante en Jefe de un ejército, como un General y muchas veces un Pretor, tenían su propia porción especial dentro del campamento o fuerte, denominado Praetorium.

El significado de la denominación Guardia Pretoriana, nada más ni nada menos que: "*guardias del comandante*", o más semánticamente: *protectores del recinto del comandante*.



### Epoca de Augusto

Augusto crea formalmente una guardia especializada en el año 13 AC. Denominada Guardia Pretoriana su función sería la de proteger no solo al Emperador y su familia sino que también a las instituciones y los palacios gubernamentales.

Augusto dentro de su inteligencia y capacidad estratégica, algo de lo que carecieron los Emperadores posteriores que permitieron la degeneración de la Guardia, sabía que no debía por eliminar un mal menor crear un mal peor. Por esto cuando crea la Guardia se asegura de que ésta exista de una manera totalmente descentralizada, quitándole toda posibilidad de organización y poder de confabulación interno.

Augusto crea la Guardia, originalmente 9 cohortes de unos 480 hombres cada una. Cada cohorte estaba dividida en 10 Centurias.

Aparte de la infantería la Guardia Pretoriana estaba compuesta por un experimentado grupo de jinetes, los turmae. Al igual que los soldados éstos hombres eran elegidos de entre los mejores jinetes de las diferentes ramas del ejército Romano.

Los legionarios que deseaban ingresar a la guardia, y debemos decir que era muy difícil encontrar un legionario que no lo hiciera fervientemente, debían primero pasar una serie de rigurosos exámenes diseñados específicamente para solo permitir la selección de los mejores hombres. Estos exámenes consistían en diferentes pruebas físicas y de destreza.





## RANGOS:

**El probatus** no era mucho más que un aspirante.

**Miles Gregarius** Era un soldado ordinario de una cohorte. Ya probado como digno de la Guardia.

**Inmunis.** Este era un Guardia especializado en tareas técnicas o del orden administrativo.

**Principales** Este rango les habría las puertas a rangos de mayor importancia.

**Signifier** Era la unidad que portaba el estandarte.

**Optio** Era el segundo jefe de la Centuria.

**Principalis Mayor** Esto se debía a su heroísmo, servicio intachable o alta eficiencia.

**Centurion Pretoriano** El puesto soñado y codiciado por todos los soldados de Roma.

**Trecenarii** fueron Centuriones tanto de una cohorte urbana, una cohorte de vigiles y una cohorte pretoriana.

**Tribuno** Comandaban una legión durante un año. Para acceder a éste cargo primeramente debían haber sido Trecenarii.

**Praefectus Praetorio** Era el cargo máximo de la Guardia Pretoriana, el equivalente a un Comandante en Jefe.



Cada aumento de rango no solo significaba un aumento en el sueldo del soldado, sino una ganancia a nivel prestigio que le daba un mayor status social.

Las ventajas que obtenía el pretoriano no eran solo económicas, originalmente el legionario servía por un lapso de 16 años antes de poder retirarse mientras que el Pretoriano solo debía cumplir con 12 años de servicio. En el año 5 dc el tiempo de servicio se aumenta para ambos, el legionario de aquí en más debía cumplir con 20 años de servicio y el pretoriano con 16 años para poder retirarse. Tiberio el que, con la fundación de la Castra Pretoriana, les otorgó un poder enorme, la Guardia lo honraría tomando como estandarte su símbolo zodiacal, el escorpión.

Ipsos

Únase ahora

Usted sabe qué es lo que más le importa

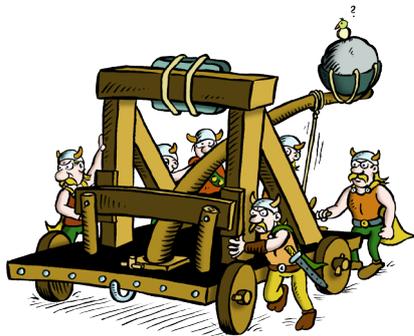


## Noticias

### Servidor 2

#### Se acabó

Tras una reñida final que relataremos en el próximo número de Travian Magazine la alianza Oeste se ha hecho con la victoria con su jugador Tridente, cabe destacar que esta alianza se quedó con un sólo plano con la maravilla al 97 pero consiguieron uno que les ha dado la victoria, enhorabuena a los campeones!



### Servidor 3

#### Las huestes vuelven al s3

Tras el reinicio del servidor 3, comienza un nuevo reto para todos aquellos jugadores inscritos en él. Como siempre, el principio de todos los servidores es tiempo para ubicarse en el terreno, buscar alianza, y sobre todo empezar a vigilar a ese vecino que está creciendo más que tú. Los días de tranquilidad en este servidor terminaron el día que las protecciones dejaron de existir. Por el momento se van viendo ciertos agrupamientos de jugadores alrededor de alianzas que parecen despuntar pero, como todos sabemos, un servidor da para mucho y estamos seguros de que nuevas alianzas irán surgiendo para luchar por los mejores puestos. Suerte a los participantes que, una vez más, intentarán forjar un imperio como nunca ha sido visto en los mundos de Travian!

### Servidor 4

#### Defensa del tablero

Como si de una partida de ajedrez se tratara, las alianzas del S4 mueven sus peones buscando la mejor estrategia posible. Así como los líderes del server, los UNKS, refuerzan su protección tras sus últimos pactos con Jungla y JDA, otros grupos del TOP20 como los Legends y La Horda, añaden a sus acciones diplomáticas pequeñas guerras contra alianzas de menor rango, a las que exprimen y doblegan como dictan algunos preceptos travianos.

Pero quien sin duda ha hecho el mejor movimiento ha sido el bloque SAR al absorber a Vanir. Tras 20 días de duro enfrentamiento, ambas formaciones han acabado siendo una y ya están en el TOP20 con el mayor número de embajadas.

Todos buscan el dominio del tablero, y aunque aún se tardará en oír los primeros jaques entre alianzas, tenemos la impresión de que este server va a ser un baile de piezas comidas.



### Servidor 5

#### Más de lo mismo

Como era de esperar, las guerras entre GHSW y el bloque Vanir continúan. El bloque Vanir es, en principio, el enemigo a batir por lo que es más que lógico que encuentre enemigos de mayor o menor envergadura a cada paso que da. Lo interesante del servidor es que cuesta ver incursiones intersectoriales interesantes ya que, cada COA se encarga de vigilar su sector y en principio esto no debería ser un problema excesivo. Hay que hacer notar que Vanir está presente en dos servidores a la vez ya que, al mismo tiempo que juega en este, luchan en el servidor estrella, en el cual, la disputa por el servidor está mucho más reñida y la tensión que se respira ha hecho mella en ellos provocando la escisión Fomorian del bloque. Veremos si, este detalle ocurrido en el estrella, tiene algún tipo de repercusión en el s5 donde podrían producirse cambios interesantes.



## Servidor 7

### Own3D y Fail Vs The Damn y DW

Desde que dió comienzo la guerra entre los dos bloques se ha visto un gran intercambio de golpes en ambas direcciones.

Mientras tanto KEB continúa con su guerra con WOKE y GG y prefiere mantenerse al margen de ese enfrentamiento conservando únicamente el PNA con DW, siendo éste el único acuerdo que le posiciona en la contienda.

Por el momento ningún intento de acercamiento ha sido fructuoso y no han logrado encontrar puntos en común que puedan poner fin a los enfrentamientos, así que parece que tendremos guerra para rato.



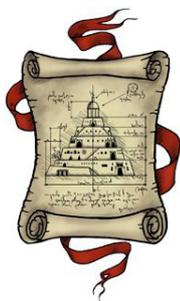
## Servidor 8

### El momento más esperado ha llegado.

Tras la conquista de las Natares, la salida de los planos vuelve a poner en pie de guerra a todas las alianzas que optan por hacerse con la victoria del servidor.

Grandes ofensivas parten de nuevo, esta vez para hacerse con uno de los valiosos planos que les dará a las bloques portadores, el poder de comenzar a levantar las tan codiciadas Maravillas.

A partir de ahora da comienzo una lucha sin cuartel entre los bloques WTHMuu, -BMW-, BOS! y -x- = + ¿Alguien da más?



## Servidor 9

### TRES, DOS, UNO: ¡ACCIÓN!

Si por algo se puede destacar el s9 es por la ausencia del aburrimiento, pues mires al sector que mires, ves fiesta en sus aldeas, mujeres despidiendo a sus maridos, y tropas en general moviéndose sigilosamente por el mapa esperando regresar vivos a sus casas algún día a celebrarlo con sus señoras.

Del -/- se podría destacar la guerra que S.l y su bloque mantiene con EvaniK y su respectivo bloque, aunque algunos dicen que la unión de estas dos está al caer, ya que este fue el principal motivo de que esta guerra comenzara.

Mientras tanto en el +/+, sigue todo muy dispersado, entre FREAK y GROM han habido roces, y mientras algunos aventuran el comienzo de una pequeña guerra, otros mantienen que todo podría solucionarse mediante la vía diplomática en breve. Magnus y Exilia-2 se han unido y han formado "La Hermandad del +/+ " con cuatro embajadas luchando así por el dominio del sector. Subrayar también la tarea de zEusAD, que este mes ha pegado un subidón en el Top de habitantes, tras su fusión con Heineken DrinkTeam. Ayto-UIS y Ranlew, esta reorganizándose.

Si seguimos este paseo por el -/+, debemos hacer referencia a la guerra que inició n00bs, en su plenitud, y VKNGS, contra cinco alianzas unidas por una misma causa (firmar una PNA) y que se hacen llamar así mismas "El Bloque".

Para finalizar este repaso mensual me centrare quizás en el sector más tranquilo, el +/-, del cual solo puedo decir que siguen dominando NCNRYDE y S.E., que ha aumentado sus embajadas tras la absorción de la recién creada Honor.



## Speed

### ¡Boom!

El estallido de guerras más grande que ha visto TRAVIAN.

Así califican algunos jugadores lo que en breve sucederá en el server Speed. Las alianzas, sabedoras de la llegada de las maravillas, ultiman sus últimas fusiones y afilan las armas para lanzarse a la conquista del server. En el sector (+/-), cuatro son los bloques que pueden aspirar a controlar la zona, y algunos de sus líderes se plantean una unión con sus "enemigos" para hacer frente a los natares. ¿Se dará alguna de esas fusiones? Lo que sí está claro es que en esa disputa por la gloria no se encontrarán los HDS, abatidos por los I.G –quienes también han relegado a los FRUT a la posición 38– y las desaparecidas LA ÉLITE y el bloque CQC.

¿Cuántos valientes más caerán por el camino?



## Premios

# Tira Comica

Silvia Murado



### Información a todos los premiados

Para recibir los premios por las aportaciones no olvidéis mandar un email a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net) indicando dónde habéis participado.

### Ganadores del mes de mayo:

Tira comica - *Silvia Murado*  
Relato - *Ramón Ortega Martínez*

## SEGUIMOS BUSCANDO COLABORADORES

**Si te gusta escribir, disfrutas contando historias a tus compañeros, te gusta poner una guinda especial a las cosas y crees que tienes algo que aportar a Travian Magazine, ponte en contacto con nosotros.**

**Buscamos reporteros, diseñadores gráficos, historiadores y cualquier cosa que venga bien a nuestra revista.**

**Si estás interesado mándanos un email a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net)**



## Premios

# Relato

### LA TRAICIÓN

Ya habían pasado tres días desde que comenzaron a llegar los refuerzos de la alianza. Los primeros en llegar, fueron los venidos de las tierras más norteñas, entre los que se encontraban los capitanes de el reino Krullts. Sanguinarios como de costumbre, tuvieron que ser alojados a las afueras de Ortmia, cercanos al río y lo bastante lejos de los demás, como para no entrometerse en los asuntos que no eran los suyos propios, hasta el momento en que tuviesen que entrar en combate.

Los segundos en llegar, eran los vecinos de Ortmia, los Balanes, antiguos descendientes de los primeros pobladores de este continente. Gente noble, amiga de sus amigos, pero grandes guerreros con los que siempre se podía contar en caso de necesitarlos. Su rey, Karlak no pudo venir hasta este encuentro de la alianza, debido a que una continua guerra al otro lado del estrecho, le tenía muy ocupado con un fuerte contingente de sus tropas, pero que no dudó en mandar a su propio hijo en su lugar, otro gran guerrero.

Larsen, el príncipe regente de Ortmia, se encontraba en las puertas de la gran ciudad amurallada, recibiendo a todos los recién llegados, que de inmediato eran acompañados por cámaras de palacio hasta sus aposentos, para que pudieran recomfortarse con algún caliente caldo, después de las bajísimas temperaturas a que habían estado expuestos durante el viaje. Larsen, ya sabía quienes se encontraban en el interior de la ciudad, todos llegaron a excepción de uno de sus aliados, el rey Zenur. Este se encontraba en guerra abierta con los nómadas de más allá de las tierras de los germanos, venidos de las lejanas estepas de Zarunia. En su lugar, acudió al encuentro su yerno con tan solo diez mil paladines, diciendo que en aquellos momentos, no podían dejar sus tierras sin más protección.

Aquella descomunal ciudad amurallada, tenía ahora entre sus muros y sus alrededores, más de doscientos mil guerreros, llegados de todos los pueblos germanos. Las grandes plazas que dividían en diez partes la ciudad, se encontraban atestadas de tiendas de campaña. Las grandes avenidas que partían la ciudad en cuatro partes perfectas, eran un auténtico hervidero de soldados yendo de aquí para allá. Los oficiales de los distintos reinos, intentaban, aunque no lo conseguían, tener cerca a todos los suyos, por si se daba la orden de partir.

Dos días después de haber llegado todos los reyes se reunieron en el salón de la torre de homenaje. El rey Olson, siempre muy intransigente, como había ido demostrando durante todo su largo reinado, no esperó a que todos se encontraran sentados en sus asientos, sino que comenzó a

increpar a todos aquellos que dudaban si sentarse al lado de alguien en concreto. El príncipe Larsen, antes de que el resto de los asistentes se pudieran sentir molestos con aquel mal gusto tan personificado en Olson, decidió comenzar a pedir la opinión de todos los allí reunidos. Nadie se decidía a marchar ya hacia el reino de Argurax, capital de todos los reinos galos. La gran mayoría, creía que era preferible esperar un par de semanas más por si todavía llegaban más refuerzos, aunque fuesen de los sitios más recónditos de Germania. Casi el cónclave había llegado a un acuerdo de aguardar algo más, cuando uno de los viejos patriarcas de la iglesia, tal vez el que más tiempo llevaba en la catedral de Ortmia, pidió la palabra. Todos le miraron extrañados de que un patriarca eclesiástico, quisiera intervenir en una discusión de estado.

El silencio se hizo total en la sala, pero nuevamente el príncipe Larsen, miró al resto de monarcas, buscando signos de consentimiento, cosa que obtuvo del pleno de los reunidos. Al ver que todos accedían, el viejo ministro de la iglesia, se dirigió al centro de la sala, para que su ya débil voz quebrada por el paso del tiempo, pudiese ser oída sin esfuerzo de su garganta.

Con gran elocuencia, aunque con un ritmo cansado y agotado, expuso a todos que no se podía aguardar más tiempo. El tiempo jugaba a favor de los defensores, no de los atacantes. Tendrían que internarse bastante en terreno galo, estarían en terreno poco amistoso y tal vez les daría tiempo a planear muchas emboscadas y trampas, que acabarían diezmando a la alianza germana. Dos semanas atrás, uno de los patriarcas de la iglesia gala, mandó un mensaje a el aquí presente, para ver la posibilidad de que esta guerra no se llevara a cabo, pero conociendo como se conocía a los padres del sínodo galo, tan solo era una forma más de frenar el avance de nuestro pueblo.

El anciano patriarca, acabó dando las gracias por haberle escuchado y puso al servicio de los reyes germanos, toda las tropas de la iglesia, que constaba de unos diez mil eclesivas, nombre que se le daba a los soldados eclesiásticos.

Todos reflexionaron durante unos instantes. Los comentarios entre los distintos compañeros de mesa, se multiplicaban, hasta que el anciano rey Werr, de los germanos más occidentales, interrumpió todo tipo de cuchicheos y propuso que se marchara hacia Argurax, el patriarca tenía razón y no deberían de esperar aunque solo fuera por prudencia. El resto de los asistentes en la torre del homenaje, irrumpió en asentimientos a favor de los consejos escuchados y se acabó proponiendo la marcha para el mismo día siguiente.



## Relato

La mañana siguiente, se despertó fría como todo aquel largo y duro invierno, pero en esta ocasión más gélida aún debido a la marcha de todas las tropas que defendían con su alianza a los reinos germanos. Las caras serias de multitud de soldados, que aunque eran expertos guerreros, sabían que muchísimos no volverían a pisar suelo germano. Los distintos oficiales, daban las órdenes oportunas a todos los que con ellos habían llegado hasta la ciudad de Ortmia. A la cabeza y como más experimentado rey, se ponía el monarca Olson. Las puertas se abrían y las primeras tropas abandonaban la ciudad, uniéndose a las muchas que se tuvieron que quedar fuera de la ciudad, puesto que todos no pudieron pernoctar dentro.

La larga e interminable hilera de guerreros, daba la sensación desde los montes cercanos, que se trataba de todo un hormiguero avanzando en busca de su comida diaria. Los primeros, aunque tuvieran muy buena vista, no podían ver el final de aquella comitiva germana. Casi con toda seguridad, cuando la cabeza de aquella marcha llegara a su destino, tendría que esperar por lo menos un día, hasta que llegara el grueso de las tropas. Pero esto aún tardaría tres días, si no se encontraban con ningún contratiempo dentro de tierras galas.

Al cuarto día de su marcha de Ortmia, las huestes germanas, se encontraban en las llanuras en frente de Argurax. Los distintos reyes se iban colocando con sus hombres. Miles de soldados, sobre todo los que habían llegado hasta allí andando, dejaban ver en sus rostros el cansancio, el agotamiento y el frío pasado por aquellos caminos sin protección y más aún teniendo en cuenta que el viaje se hizo a marchas forzadas. Durante la noche, las miles de hogueras inundaban la parte más norteña de la llanura. A su refugio se concentraban los soldados en busca de alivio y calor. Todos intentaban descansar lo máximo para al día siguiente no verse mermados por el agotamiento. En una gran tienda de campaña, los reyes germanos, decidían las posiciones que ocuparían las tropas a la mañana siguiente. La suerte que tuvieran que correr, ya no se podía modificar, lo que tuviera que pasar, tan solo la historia la escribiría.

Con los primeros rayos de sol, que nada reconfortaban a todos los que pasaron la noche en aquella llanura, daban paso a los movimientos acordados durante la noche anterior. A ambos lados, se encontraba la caballería teutona, que en un número de veinte mil, serían los primeros en acometer contra el enemigo. Tras ellos, otros cuarenta mil paladines, preparados para cargar una vez que entraran en combate aquellas primeras tropas pesadas. En el centro, la innumerable infantería, formada por lan-

ceros y hacheros, en un número no inferior a ciento diez mil. Esta parte del ejército, tendría que esperar a que las tropas de caballería les abriesen camino. Todas estas huestes, permanecían inmóviles en espera de que un grito, una orden o un desorden, dieran inicio al ataque.

Al otro lado de la llanura, casi sin poder percibir lo que tenían enfrente de ellos, se movían tropas. Tras más de dos horas de ruidos apagados por la nieve acumulada y tras levantarse algo más el sol, aparecieron ante ellos sus rivales. Miles y miles de lanceros, miles de arqueros, decenas y decenas de filas de caballeros teutates y otras tantas de caballeros eduos. Sus contrincantes, los galos, no bajarían de otros doscientos mil guerreros, pero la gran sorpresa aparecía desde el este. A la cabeza de más de cien mil guerreros, venía el rey Zenur. La traición que muchos de los reyes germanos habían intuido, estaba servida. El traidor rey germano, en acuerdo con las hordas nómadas y los galos, a cambio de poder gobernar toda Germania el solo, le hizo vender a sus propios aliados. El rey Zenur, se puso al mismo lado de Arutaxix, rey de Argurax.

Sin dejar tiempo para poder reaccionar ante aquella inesperada sorpresa, los arqueros galos comenzaron a lanzar sus saetas. Decenas de miles de ellas, comenzaron a impactar en todos los cuerpos que no iban bien protegidos. Esta operación se repitió varias veces, hasta que en tropel y sin orden, los galos junto con los nómadas y los traidores del rey Zenur, cargaron con un estruendoso grito de guerra, aterrador, que hasta los más curtidos guerreros germanos, sintieron erizarse los pelos bajo aquellas capas de piel.

El encuentro entre aquellas dos razas, fue terrorífico, impactante, sorprendente. Nadie, pero nadie, hubiese podido narrar ese instante. La muerte, la mutilación, el horror y el espanto, se adueñaron de aquella ya famosa llanura. El combate se extendió a lo largo de dos eternos días, sobre todo para los perdedores. Cuando todo acabó, la pureza del blanco de la nieve, quedó teñida del rojo de la sangre de todos los que allí perecieron. Los pocos que lograron huir por el bando perdedor, observaban desde lo alto de cercanas montañas, el horror que se veía desde tan lejos. Los germanos, por culpa de aquella enorme traición, se tuvieron que retirar en pequeños grupos, en dirección a sus tierras. El príncipe heredero Larsen, juró venganza en nombre de todos los reyes germanos muertos aquel día, pero esta venganza se llevó a cabo en otro tiempo y narrada en otra historia.

Por **Ramón Ortega**



## Fotos

Ahí estamos los travianeros de Paraguay en la facultad ideando nuevas estrategias para ganar xD

Nick: **Bandit-adcr**  
Server 4 Estrella

Saludos

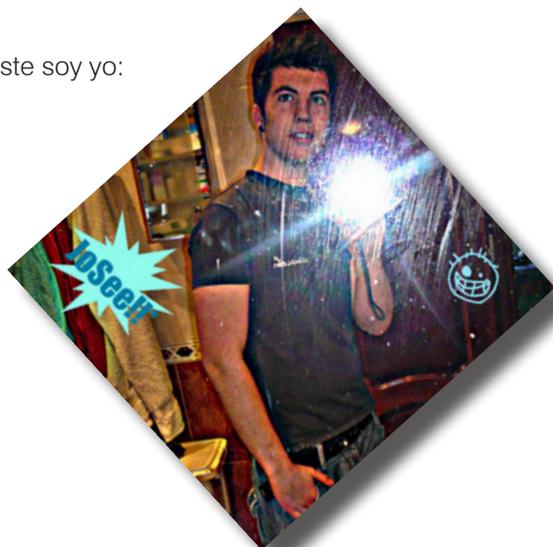


*Todos los colaboradores recibirán 1 mes de Plus*



"Mi foto; soy **montesinos** del ultimo s3 ahora en el s9 con la cuenta BoriSMontY de paso saludar a mis mas queridos colegas del travian que sin ellos no estaria aqui como usha, xavimito, al-miboy, Xzenich etc... los demas ya saben quienes son por que son muchos"

Este soy yo:



...y este soy yo cuando pierdo una guerra :(



Jugador: **m.mas**  
Servidor: 9

Estas son algunas de las fotos que nos habeis enviado a nuestro e-mail [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net)

Como sabeis, estamos encantados de que nos mandeis cualquier foto que considereis; de ellas seleccionaremos las mejores y saldrán publicadas en la Revista.

Además, si en la foto se ve algún rasgo o seña referente a Travian, tienes más probabilidades de que aparezca publicada en la Revista.

Gracias a todos por vuestras aportaciones



Hello, buenas tardes, me ha gustado mucho jugar en el mundo travian, mi hermana vio mientras jugaba y se ha vuelto adicta a travian, en verdad es fabuloso. Les envío una foto de mi boda, hace unos 3 meses, en ella estoy con los menores de la iglesia. Gracias,

**Keyly**

Hola... me llamo Elsa, tengo 53 años, soy de Argentina y hace un año que juego Travian..

Me apasiona mucho el juego.. y me ayuda a despejar mi cabeza de los problemas...

He jugado el anterior speed, hasta me animé a fundar una alianza, (a la que no le fue muy bien) pero me divertí muchísimo mientras duró.. se llamaba EL BAR.. como su nombre lo decía.. nos juntábamos a tomar unas copas virtuales y debatir los asuntos de estado jeje

He participado del S1 que terminó hace 15 días desde el comienzo al final.. y allí hice muchos amigos..

Aqui en este Speed no me va muy bien porque hay una jugadora que es muuuuy aguerrida y me tiene a maltraer.. pero igual me gusta jugarlo..

Dejo una foto mía para que me conozcáis, un placer y para lo que gustes mandar estoy siempre dispuesta..

**Elsa**



Somos **Clibz14** y **Rccolo** del S6.

22/10/08 el día que arrancamos la aventura de Travian juntos...

Saludos

# TRAVIAN MAGAZINE

***GRACIAS A TODOS POR VUESTRA COLABORACIÓN !!!***

## ***SEGUIMOS BUSCANDO COLABORADORES***

***Si te gusta escribir, disfrutas contando historias a tus compañeros, te gusta poner una guinda especial a las cosas y crees que tienes algo que aportar a Travian Magazine, ponte en contacto con nosotros.***

***Buscamos reporteros, diseñadores gráficos, historiadores y cualquier cosa que venga bien a nuestra revista.***

***Si estás interesado mándanos un email a [revista@travian.net](mailto:revista@travian.net)***