

Travian

Magazine

Nº VII

La Revista Oficial

Este mes...

os presentamos el "I Sorteo del Oro" una nueva iniciativa que esperamos os agrade y que os pueda ayudar a cambiar el curso de vuestra historia.

Este número...

para que la vuelta al trabajo en vuestras aldeas sea lo más llevadera posible, os ofrecemos una serie de guías fundamentales para la gestión de vuestra Alianza.

El Tablón

Cartas al director,
Concursos abiertos...

El Juego

Resultados, Debates,
Reportes de batallas...

Historia

Vlad Tepes,
Entre Leyenda y Realidad

Travianeros

Concursos, Noticias de
los Servidores, Fotos...



Travian Magazine Nº VII

Editorial

Muchas veces oímos hablar del síndrome postvacacional, y es que regresar a la rutina diaria puede ser en muchos casos un trauma difícil de digerir, donde el consejo que nos suelen dar es empezar poco a poco y de forma organizada.

En Travian Magazine hemos querido ayudar a que la vuelta al trabajo en vuestras aldeas sea lo más llevadera posible, y para ello hemos querido ofrecer en este número una serie de guías fundamentales para la gestión de vuestra alianza.

La comunicación dentro de una alianza es algo fundamental, por ello, os hemos hecho una guía muy completa de cómo crear un foro de forma gratis y eficaz. Para animaros a ello hemos creado un concurso sobre foros donde habrá premios para los tres finalistas. ¡Animaros a participar!

Otro de los objetivos fundamentales es el control de tropas, por lo que también hemos querido iniciaros de forma básica en la instalación y manejo del Truppentool, una herramienta que nos ayuda a gestio-

nar todas las tropas de una alianza: desde un movimiento defensivo hasta una ofensiva organizada.

Estas guías –junto a otras– ofrecen una información esencial para afrontar esta “vuelta al cole” con ánimo y con ganas para conseguir la victoria de vuestro servidor. Y hablando de posibles victorias, y como novedad destacada, en este número os presentamos el Primer Sorteo del Oro. 1.200 oros están en juego a cambio de muy poco. Aprovechad esta oportunidad para poder cambiar el curso de vuestra historia.

Travian Magazine sigue creciendo, y ya nos hemos convertido en una parte fundamental del juego. Por ello queremos seguir invitándoos a formar parte de nuestro equipo. Si creéis que podéis aportar algo tanto por vuestra afición a este mundo, como por vuestra pasión por Travian, no dudéis en escribir a nuestro mail revista@travian.net. Os esperamos con los brazos abiertos.

Staff

Administración de Travian Net: Juan Álvarez y Marcos Carballera

Diseño, maquetación, promoción y publicidad de Travian Magazine: Grupo Camaleón Creativos (www.grupocamaleon.com)

Colaboradores: Irene Morales López (coordinadora), Nuria Moya, Rocío Prieto, Javier Castillo, Javier Azcona, Carlos Zapata, Javier R. Abad, Bendetto M.D, Edgar Gastón, Miguel Ángel Villaba, Manuel Fernández, Xose Luís Delgado, Maikis

Nota: La Administración de Travian Net no se responsabiliza de los artículos o colaboraciones firmadas.

Sumario

003

El Tablón

- Cartas al Director.
- Concursos abiertos.
- Se busca dibujante.

005

El Juego

- El Foro general de Travian
- Gestión de tropas. Truppentool
- Foros
- Representantes
- Defender con eficiencia
- Vanir vs LR

021

Historia

- Vlad Tepes, entre leyenda y realidad

025

Miscelánea

- Alejandro Magno

026

Travianeros

- Travianero especial: Ayuda a la India
- Concurso de escudos
- Debate
- Fotos
- Relato del mes
- Historia de humor
- Travian, los orígenes III
- Noticias
- Premios
- Tira cómica

Los problemas de siempre en el mundo de Travian.

Academy, es la alianza en la que estoy, una alianza con la que aprendes a jugar, hablar en el foro, comunicarte y, sobre todo, una ayuda contra los que "molestan" atacando. Pero no he escrito para hablar de esto, escribo este artículo para todos aquellos quienes, ya bien por poca comunicación, sentirse desplazados o por llamar la atención, van por el mundo de TRAVIAN intentando incordiar, ya sea a un jugador o a una alianza entera.

Es por ello que, últimamente, hay cosas que están pasando en nuestra alianza y me imagino que en muchas más. Son ellos, los múltiples jugadores que hay en el mundo de TRAVIAN, que van insultando, atacando o amenazando a los más débiles.

Es el caso de rapedj el cual insultó, sin motivo alguno, al diplomático de mi alianza, con insultos como "hijo de....." "cab....." etc. Otro caso es el de goku55, quien agobiaba, amenazaba y atacaba por materias a un pobre e indefenso novato, el cual esta aprendiendo a jugar. La Academy le está ayudando en todo lo que puede.

Es necesario dar una solución a esto. Todo el mundo sabe que hablando con el juez todo se soluciona y demás, pero lo que hay que hacer con esta clase de personas es banearlos y borrarlos del mundo de TRAVIAN para siempre. No solo expulsarlos de la alianza, sino banearlos del juego para siempre, ya que si nos molestó a nosotros, también seguirá molestando a los demás y la mejor manera de arreglar esto es borrarlos del mundo. Por otra parte, cuando esta clase de personas se comporta de dicha

manera, todo el mundo que debería comunicarlo inmediatamente al juez, para que el infractor sea sancionado. Porque hay mucha gente, ya sea por pereza o simplemente no querer tener más problemas, que no lo quieren informar al juez y es por ello que, si no lo hacemos, el mundo de TRAVIAN terminará derrumbándose y llenándose de escombros.

SAW reportero de ACADEMY.

RESPUESTA:

Hola Saw. Por desgracia, es cierto que hay jugadores para los que el insulto se convierte en un recurso muy usado. Desde Travian Magazine no podemos más que intentar concienciar a la gente de que así no se consigue nada, salvo perjuicio para uno mismo, y aprovecharemos también para informar de las vías de contacto con la administración y como actuar en cada caso. Estoy segura que entre todos, lo conseguiremos.

Hola,

Me gustaría hacer unas críticas sobre la revista de Travian Magazine. Para mí, la mayor parte es perfecta, pero falta poner, por ejemplo, entrevistas con alguien que haya ganado un server (hablando con el juez y preguntándole su e-mail por igm) o algo así.

Creo que también falta algo más de noticias sobre los servidores de Travian, en lugar de los servidores de otros países.

Y la siguiente crítica va para que la publiquéis en la revista, de parte mía, y va dirigida al creador de Travian:

El otro día pusieron en el foro de Travian una noticia sobre una raza celta o algo así, yo creo que deberían ponerla, o alguna otra, para variar un poco el Travian, para que haya mas variedad. Para mi esa era perfecta pero había gente que decía que la celta se parecía a la gala, pero en eso no hay problema ya que en lugar de celta se le pone Ibera o Cartaginense (ya que los cartaginenses fueron grandes rivales de los romanos).

Sergi.003 (netx).

RESPUESTA:

Hola Sergi. En el número 3 de Travian Magazine entrevistamos al primer ganador de un servidor de Travian en España, no obstante, nos apuntamos para futuros números, hacer una entrevista a un ganador actual de un servidor de Travian.net. Respecto a las noticias, sólo incluimos noticias de los servidores del .net, intentamos poner todos los servidores, pero a veces, por causas ajenas a nuestra voluntad, esto no es posible. No obstante, la mejora de esta sección es una de nuestras prioridades. Lo de la cuarta raza es algo que hoy por hoy no está previsto, con el tiempo veremos muchas mejoras de Travian, y quién sabe si algún día llega esta cuarta raza que tanta gente pide. De momento nos tendremos que conformar con enviar todas vuestras sugerencias a quien corresponda. ■



RELATO. (600 oros)

Como todos los meses la Dirección de Travian Magazine va a realizar el concurso al mejor relato. La Dirección decidirá quien es el ganador de los 600 oros.

Bases del concurso:

- Se tendrá en cuenta la originalidad de los relatos.
- Se entregará en formato de word u 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 o bien citándose el autor o bien siguiendo las indicaciones dadas al respecto del nick, nombre real, etc.
- Los oros de los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.

Los relatos se podrán enviar a través de los reporteros de los servidores o vía email en revista@travian.net

TRAVIANEROS ESPECIALES (600 oros)

Norma, Carlos, Eva... todos ellos se han convertido en Travianeros Especiales. Travian está llena de gente fantástica, que hace cosas estupendas en su vida real, que queremos

conocer. Si crees que puedes aportar algo a esta sección, o sabes de alguien que pueda hacerlo, escribe un email a revista@travian.net, tanto quien nos de a conocer la historia como su protagonista, tendrán como premio 600 oros. Los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de cualquier servidor del .net

DEBATE (un mes de plus)

En cada número de nuestra revista proponemos un tema a debatir. Cualquier opinión al respecto será bien recibida y cada opinión publicada tendrá un mes de plus en su cuenta de Travian.net. No se tendrán en cuenta todas aquellas aportaciones que contengan expresiones ofensivas, ni ideas reprobables. Las opiniones sobre el tema de debate deberán ser enviadas a revista@travian.net o a través de nuestros reporteros en cualquier servidor, en la cuenta de Reportero. El mes de plus sólo podrá ingresarse en cuentas de Travian Net.

FOTOS (un mes de plus)

Queremos veros y conoceros mejor. Todos los meses hacemos una selección de vuestras fotos. Se tendrá en cuenta y se prefieren si aparece algún motivo relacionado con Travian. ¡Qué no os de vergüenza!, todas las fotos publicadas tendrán como premio un mes de plus. Las fotos pueden ser enviadas a revista@travian.net o a cualquiera de nuestros reporteros. Los oros de los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.

CONCURSO FOROACTIVO

Este mes, como complemento del anterior tutorial, se ha decidido desde la dirección de Travian Magazine – y en colaboración con Foroactivo.com – crear un concurso de foros. De ese modo todos podremos observar si os ha sido útil este tutorial o no.

Bases del concurso:

- Sólo serán validos foros inscritos en <http://www.foroactivo.com/>.
- Tras crear el foro y personalizarlo a vuestro antojo, haréis una captura de la pantalla mostrando los siguientes puntos:
 - Cabecera.
 - Organización de foros y subforos.
 - Chat/calendario/galería de imágenes.
 - Grupos creados.
- Plazo Límite: 1 de diciembre.

De esta forma podremos valorar cómo os ha ayudado el tutorial y ver lo bonito que os ha quedado. Estos datos, junto con el link al foro creado, se enviarán a revista@travian.net indicando en el apartado Asunto: "Concurso de foroactivo". Además de las fotos adjuntareis: el Nick del Creador, el servidor en el que juega, así como el nombre de la alianza a la cual va dirigida el foro. Las aportaciones serán admitidas en un plazo de 20 días naturales tras la publicación de esta revista.

Premios:

- Por parte de Travian Net es 300 oros el primero, 1 mes de plus el segundo y tercero.
- Por parte de foroactivo es 2000 creditos el primero, 1000 el segundo y 500 el tercero.
- De todos los foros participantes haremos una primera selección, dejando 6 foros como finalistas, los cuales saldrán en el próximo número de la revista.

- Seréis los lectores quienes decidiréis, mediante vuestro voto, que foro merece ganar el concurso y en que puesto lo hará cada uno.
- El ganador y finalista se harán públicos en el siguiente número de la revista, explicando los autores brevemente las dificultades que encontraron al crearlo y cómo las resolvieron.
- Los oros del premio sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.

TIRA CÓMICA (600 oros)

Sin duda nuestro concurso más esperado y el que más sonrisas arranca. **Este mes el ganador recibirá 600 oros.** Quedamos a la espera de vuestro ilimitado ingenio para esta sección.

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
- 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)
- Los oros de los premios sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.
- Las aportaciones serán admitidas en un plazo de 20 días naturales tras la publicación de esta revista. ■

El foro general de Travian (fgt)

¿Qué es el FGT? ¿Hasta que punto pueden comunicarse los usuarios de Travian entre ellos sin ser de la misma alianza? He aquí algunas notas sobre el Foro General de Travian, un punto de encuentro para los distintos jugadores sean del servidor que sean.

Todos hemos caído en el mundo Travian porque hemos visto un aviso en Internet, porque un amigo nos lo recomendó, o porque queríamos comprobar nosotros mismos que era eso de lo que tanto escuchábamos hablar a ciertas de personas, ya sea en el colegio, en el autobús, en el trabajo o a nuestros hijos.

Bien, ya estamos dentro. Imaginemos que somos la persona del primer ejemplo hablando antes. Hemos visto un aviso en Internet, no tenemos idea de qué es Travian y de todas formas decidimos entrar a investigar. ¡Uff!; un mundo nuevo! miles de cosas para hacer, ataques, espadas de colores en nuestra pantalla, muchos cuadraditos con distintos nombres en un mapa y una figura que nos explica que debemos hacer para ir ayudándonos poco a poco a adentrarnos en este desafío. Hasta ahí tenemos cubierto lo básico en cuanto al fun-

cionamiento del juego pero sentimos que tenemos que aprender más, Travian tiene cientos de aristas distintas. Entonces vemos que hay un link a nuestra izquierda que dice "Foro".

¿Qué es el Foro General de Travian o el FGT?

He aquí una guía rápida que intentará explicarlo, pero vamos a hacerlo de una forma menos tradicional y un poco más dinámica. Lo rápido no siempre tiene que ser malo, o menos bueno (Nota del Autor: Llevo años repitiendo esto).

Flora y Fauna del FGT (FORO GENERAL DE TRAVIAN)

Ubicación geográfica en el mapa. ¿Dónde podemos encontrar el Foro?

Se encuentra situado en la dirección <http://forum.travian.net/>. Esto como link externo. Si no a la izquierda de nuestra pantalla de juego en la ficha veremos un link que dice Foro que nos conducirá al mismo destino.

¿Cuáles son los primeros pasos a seguir cuando ingresamos al Foro?

Antes que nada debemos registrarnos. Si no solamente veremos las opiniones de los demás y deberemos quedarnos callados sin poder participar en ningún post. Y además, si no hay registro yo estaría escribiendo todo esto sin sentido alguno. Perdón, pero... ¿hay alguien que quiere

hacernos trabajar sin sentido? Espero que no, si no hasta aquí llegaría mi increíble y desinteresada bondad.

¿Cómo me registro?

"Si es tu primera visita a los foros no te olvides de revisar el FAQ. Tal vez tengas que registrarte antes de que puedas participar: da clic en la liga de registrarse para continuar. Para comenzar a ver los mensajes selecciona el foro que deseas de los que aparecen abajo". Esta es la leyenda que veremos la primera vez que ingresamos. Pues bueno, que es lo que hay que pinchar para registrarse? ¡Noooo!... ¡FAQ no!. Son importantes, claro. ¡Pero tienes que pinchar en Registrarte!

Una vez lo hagas lo primero que aparecerá serán las normas del FGT, léelas y si estás de acuerdo pon que estás de acuerdo (perdón que hable de cosas obvias, pero es que hay lectores de todo tipo). Acto seguido, escoger un Nick y contraseña, hasta aquí es como cualquier otra página en la que te registras. Después un mail llegará a la dirección que hayas puesto, y ¡zas! Ya estas dentro.



Panel de Control

¿Cómo colocar una firma?

En los siguientes links encontrarán guías simples sobre cómo poner una firma en vuestro perfil, puede ser realizada por vosotros o encargada. Estos son aportes realizados al FGT de manera desinteresada por varios miembros. ¿Habéis visto?, lo dicho... es casi como la familia Ingals.

- Tutorial: Manera Fácil de hacer firmas.
(<http://forum.travian.net/showthread.php?t=64149&highlight=taller+firmas>)

- ¿Como hacer firmas?
(<http://forum.travian.net/showthread.php?t=14454&highlight=taller+firmas>)

- Como postear el reporte de un ataque en un Hall of Fame (para los que no saben ingles Salón de la Fama, y nada tiene que ver con la serie Fama, ni con la película Fama, ni con la obra de teatro Fama)
(<http://forum.travian.net/showthread.php?t=77753>)

Mi buzón

En el vértice derecho superior del FGT veremos algo como esto:

Welcome, FULANITO DE TAL.
Tu última visita fue Hoy a las 00:00
Mensajes Privados: 0 Sin leer, 0 en total.

Si nos dirigimos a Mensajes Privados accedemos a nuestro buzón de mensajes del FGT. Es una forma simple y rápida de ponernos en contacto con otros usuarios sin tener que hacerlo mediante un post público o algún enla-

ce externo como puede ser el MSN o ICQ. Es muy útil cuando queremos comentarle a otro miembro nuestra ubicación en el mapa e información sobre nuestras tropas por ejemplo para permitirnos el acceso a una alianza. También es útil para hacer el tonto, pero no esta bien que un periodista serio como yo haga este comentario. Pueden estar viéndome del New York Times.

Listado de amigos

Imaginemos la siguiente situación. Por varios días hemos estado ingresando al FGT y en distintos post hemos logrado cierta afinidad con otro miembro. Entonces, queremos tener entre otras ventajas un acceso más fácil a él y saber cuando esta online por ejemplo. Entonces, si hacemos clic en su nick veremos la siguiente información: Ver Perfil, Enviar un mensaje privado a Fulanito de Tal, Encontrar Más Mensajes por Fulanito de Tal, Add Fulanito de Tal to Your Contacts. Es esta última opción la que nos permitirá agregarlo a nuestros contactos. Una vez nos acepten (no se pongan tristes si no lo hacen), veremos en la parte inferior de la página principal del FGT un listado con todos los usuarios online en este momento, nuestros contactos aparecerán de la siguiente manera para diferenciarse del resto: Fulanito de Tal+. El signo (+) es lo que nos indica quienes son contactos agregados a nuestra lista.

El Paso a Paso paseando sin ser pesado pero sí pensando

Ahora vamos a dar un paseo por las distintas secciones que tiene el FGT. ¿Me acompañan?. Mejor que lo hagan, yo sé que la revista tiene

otros muchos artículos interesantes. Pero lamentablemente si no leen con atención éste, hay cosas que nunca sabrán. Aquí no encontraran el secreto de la vida eterna. Pero si me leen todos los meses puede que algún día les diga cómo conseguir que os regalen unos donuts en el bar de la otra calle, tentador ¿no? Venga, empecemos.

El Foro o FGT, cumple la función de agrupar a todos los miembros que se encuentren jugando o no alguno de los servidores en proceso. En este lugar encontraremos distintas secciones tales como: Anuncios, General, Diplomacia (cada servidor posee el suyo). Entonces, vamos a repasar que hace cada sección:

Anuncios y avisos del equipo de Travian

Como bien indica su nombre es donde las autoridades de Travian y FGT comunican los últimos acontecimientos. Puede ser el lanzamiento de un nuevo número de Travian Magazine, la salida de Planos de artefactos y Aldeas Natas en los distintos servidores, el resultado de un servidor concluido, las normas del FGT (Por favor, revisad este ítem ya que es el sentido de esta guía), Consejos sobre Seguridad (evitar hackeos de fichas) entre otras cosas, la Sala de Vencedores donde encontraremos estadísticas de servers concluidos (vale la pena revisarlo para motivarnos en nuestra próxima incursión travianística).

General

Aquí es donde empieza lo útil en el momento que damos nuestros primeros pasos en el FGT. Como veréis nos encontraremos con varias secciones (Preguntas, Errores/Bugs, Cascarrabias,

Otros, Cambio o comparto cuenta, Tratamiento de las normas, Ideas). Si explico que función cumple cada sección me sentiré reiterativo y además un poco tonto, puesto que considero que sois todos lo suficientemente capaces como para saber que "Preguntas" es el lugar donde uno debe ingresar si quiere hacer una pregunta o leer que cosas ha preguntado otro miembro para así aprender de sus experiencias. Consejo importante: Antes de preguntar nada, tomate dos segundos y ve al botón Buscar en la barra superior del navegador. Si haces una pregunta debes tener presente que Travian lleva varios años activo y que seguramente alguien ya la ha realizado antes que tú y se le han contestado.

Exactamente lo mismo pasa con las demás secciones. Te recomiendo que vayas recorriéndolas una a una y leyendo puesto que Travian es un juego bastante simple cuando lo comprendes, y para comprenderlo, además de dedicación, tienes que leer, tienes que preguntar y ser participativo, pero de manera lógica y productiva. Si no, te expones a sanciones de los Moderadores, tal y como verás explicado más adelante.

Diplomacia (Veréis que cada servidor tiene su sector) y dentro distintos apartados. Cuáles y qué función cumplen.

Buscando / ofreciendo alianza: Aquí los usuarios buscan alianza y las alianzas buscan nuevos

miembros. Si es tu primera experiencia en Travian esta sección te será muy útil. Puesto que lo más divertido de todo este nuevo camino que estás por recorrer es justamente la relación con infinidad de personas de todo el mundo. Consejo útil: asegúrate de ofrecerte o de buscar



en TU servidor, de poco te servirá unirte a una alianza en el Net1 si tú estás jugando el Net9.

Política y Diplomacia: Presentaciones de alianzas, relaciones diplomáticas y declaraciones de guerra. Aquí es donde jugamos a ser ese político que nunca fuimos, a demostrar que las guerras se pelean con tropas, pero que el factor psicológico también es importante. Esto te servirá para saber en qué situación está el servidor en el cual estás jugando.

Hall of Fame: Aquí es donde se publican los combates de interés para todos, ya sea por su repercusión, espectacularidad o curiosidad. Es importante seguir las reglas del FGT, entre ellas, como dice la leyenda de esta sección "Respe-

ten siempre las normas de la sala, no publiquen datos personales sin permiso”, no nos gustaría que alguien publicase nuestras defensas después de un ataque y que éstas estuviesen a la vista de todo el mundo. Lo mismo con el nombre de la aldea en la cual estamos construyendo nuestra ofensiva.

Otros: Para todo lo relacionado con servidor de esta sección y que no tenga cabida en ninguno de los subforos anteriores. En este lugar, entre otras cosas podrás encontrar La Taberna. Es un centro recreativo y punto de encuentro distendido para olvidar un poco las exigencias del juego y conversar bebida en mano sobre las distintas situaciones que se dan en el juego o fuera de él. No seas tímido, pasa, ¡siempre hay alguien dispuesto a brindarte una bebida fría!

Oasis

Ayuntamiento: Para toda conversación seria. Aquí encontraras de todo, tanto charlas sobre la situación actual en los Balcanes, Dios o el Diablo, Política Internacional, y si buscas bien una discusión para determinar si descendemos de una costilla o de los monos. ¡Busca y mucha suerte! ¿Quién ha dicho que en el FGT somos poco serios y superficiales?

Rincón del Bardo: Donde los Bardos nos deleitan con las historias de gloriosos héroes, grandes victorias y dolorosas derrotas. ¿Tienes unos minutos entre ataque y ataque? pasa y lee historias aportadas por otros miembros, un mundo nuevo se genera al abrir un post y sumergirte en un viaje cientos de años atrás.

Plaza de Reuniones: Todo lo que no sea relacionado al Travian puede ir aquí. Lo incoherente, lo simple, lo gracioso, lo cotidiano, todo tiene

lugar aquí. Haz una pausa, pero para ello no es necesario que salgas de Travian; puedes pasártelo genial en distintos juegos con cientos de usuarios. No todo son ataques, conquistas y saqueos en este mundo.

Cierre y Análisis del Autor

Esta ha sido una guía rápida y simple sobre las opciones más frecuentes que nos ofrece el FGT. Es importante, como he mencionado con anterioridad, que lo navegues, que leas e investigues. Te darás cuenta que ofrece infinidad de posibilidades, no solamente para mejorar tu funcionamiento en Travian, sino para socializar con los demás miembros. Lee las Normas del Foro e intenta respetarlas. Cada sección está controlada por uno o varios moderadores que se encargan de mantener el orden y puede ser frecuente que en nuestros primeros pasos involuntariamente rompamos algunas de esas normas establecidas. Hay un hilo de ayuda a moderadores (esas personas que moderan el foro) por si crees que alguien no está haciendo lo correcto. Diviértete y sé bienvenido; citando a Armstrong (no el ciclista, sino su padre, o su tío u otro que andaba por ahí con el mismo apellido), “Este es un pequeño paso para el hombre, pero un gran paso...” Ah, no... perdonen, es simplemente el ingreso a un Foro, es solo un paso más. Pero es increíblemente necesario para saber qué pasa en nuestro servidor y en los demás ¿Te perderás toda esa información? ¿Dejarás que los demás saquen ventaja sobre ti? ¡No lo hagas, únete, métete, regístrate, bebe té! ■



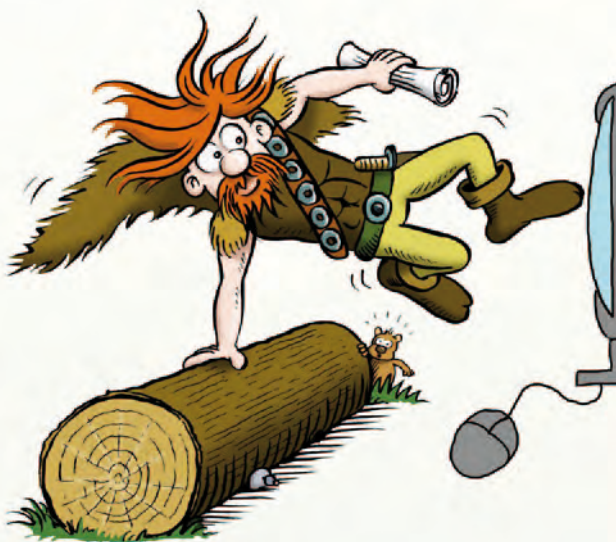
Casa Grande de Nadela

DISFRUTA DE DOS NOCHES HISTÓRICAS EN UNA CASA CENTENARIA

Envía un SMS al 7322 con la palabra "Nadela" entra en el sorteo de dos noches de alojamiento gratuito para dos personas en la Casa Grande de Nadela.
Coste del mensaje 1,50 € (+ IVA)

Para conocer mejor la casa y su situación, pincha aquí:
www.casagrandenadela.com

Truppentool



El Truppentool, más comúnmente denominado "trupen", es una herramienta sencilla con la cual los respectivos cargos de la alianza tienen acceso de forma ordenada a los datos de todas y cada una de las tropas de cada jugador. La herramienta muestra de forma gráfica no sólo la cantidad de tropas sino también mejoras de herrería, armería, producción de cereal de cada una de las aldeas, nivel de muralla, plaza de torneos e incluso el de palacio/residencia. Como veis, este pequeño programa hace mucho más sencilla la tarea de directores ofensivos y defensivos y permite llevar un "censo" de control para una buena gestión de la parte militar de la alianza.

¿Os habéis preguntado alguna vez cómo hace una gran alianza para gestionar los ejércitos de todos los jugadores integrantes de esta? Tenemos que pensar que en una alianza grande puede haber cientos de jugadores con sus respectivas ofensivas y defensas. ¿Cómo es posible controlar el crecimiento de las tropas, organizar rounds o mover defensas? La respuesta a todo esto nos la da un pequeño gestor de tropas llamado Truppentool cuya traducción literal del alemán es "herramienta de tropas" y que es fruto del trabajo de muchísimos programadores que aportan cada vez más cosas de forma altruista para disfrute del resto de jugadores.

El manejo no es complicado y eso lo hace aún mejor para el uso de todo el mundo. Incluso te permite copiar directamente tu plaza de reuniones y pegarla en él para no tener que introducir cada uno de los números de tropas a mano lo cual es un detalle bastante bueno.

Tras leer esto puede que te apetezca montar un "trupen" para tu alianza pero pienses que es difícil y costoso. Nada más lejos de la realidad. Montarlo es fácil y gratis ya que, al igual que muchos otros programas, Truppentool es un programa de código libre que cada persona puede modificar a su antojo y por supuesto, su distribución es libre y gratuita por lo que es posible descargarlo de manera fácil y sencilla.

Para poder disfrutar de él, un miembro de la alianza debe alojar el programa en un servidor, y así éste será accesible a cualquier persona de la alianza con sólo introducir la dirección Web en el explorador de Internet. Encontrar un servidor gratuito también es sencillo ya que hay bastantes páginas que los ofrecen para poder alojar lo que se precise sin coste alguno. Una vez hecho esto deberás registrarte como usuario y avisar al miembro encargado del "trupen" para que te dé permisos. Tras finalizar este paso, tendrás acceso a tu cuenta y podrás empezar a rellenar los diferentes campos con todas tu tropas, mejoras etc.

Como os podéis imaginar, para las alianzas más grandes es imposible controlar de otra forma las tropas de los jugadores por lo que esta herramienta es muy importante a la par que sencilla. Si al final tú o alguien de tu alianza se decide a instalarlo podréis encontrar guías de diferentes niveles de profundidad y dificultad sobre manejo de Truppentool en el foro general de Travian. ¿A qué estáis esperando para dar un paso más en la mejora de vuestra alianza?

Vamos con algunas guías del Truppentool sacadas del Foro General de Travian para la instalación del Truppentool. En estos links podréis descubrir como descargar e instalar esta herramienta:

<http://forum.travian.net/showthread.php?t=35757&highlight=truppentool>

<http://forum.travian.net/showthread.php?t=52804&highlight=truppentool>

Bien, ahora tenemos nuestro "trupen" instalado, lo primero que hay que hacer es pedir a

nuestros compañeros de alianza que se registren y activar su ficha para poder meter sus tropas desde una ventana parecida a ésta:

Una vez metidas nuestras tropas ha de aparecer un cuadrado como éste donde están todas nuestras tropas:

Con esos datos los líderes de la alianza podrán gestionar mejor los temas militares de la alianza ya que esto les proporcionará una visión global más precisa.



El Truppentool tiene infinidad de opciones, todas muy sencillas de manejar, no entraremos a detalles porque si no, no sería una guía rápida pero prometemos en siguientes números de Travian Magazine ampliar esta información. Las opciones que aparecen son:

- Lista de Miembros (donde damos permisos y poderes)
- Miembros de la alianza
- Sub-ally (para separar la alianza en distintos escuadrones)
- Todas las tropas
- Todas las aldeas
- Tus tropas
- Tus aldeas
- Mensajes

- Comandos
- Acción (para organizar ataques)
- Buscador de tropas, estadísticas y control, control IP
- map.sql (para descargar el mapa de Travian)
- Chats, enlaces, noticias y perfil.

Estamos seguros de que este programa os ayudará un montón con vuestra alianza. ■

		Tus tropas													
origen	posicion	🗡️ (pt)	🛡️ (pt)	🏰 (pt)	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹	🏹
(15 71)	(15 71)	15000	41200	50600	1000	60									
(39 199)	(39 199)	4500	12000	15000	300										
(34 194)	(34 194)	675620	321050	456570	5600	18	1850	320	500						
(29 186)	(29 186)	12000	32000	40000	800										
Suma					2100	5600	60	18	1850	320	500				
Σ (suma)					🛡️: 2100	🗡️: 8288	+ 60								
									707120						
									406250						
									562170						

ESPADAS ESPAÑOLAS
MILITARES Y CIVILES SIGLOS XVI AL XX POR VICENTE TOLEDO

LA MAYOR COLECCIÓN DE
ARMAS BLANCAS ANTIGUAS ESPAÑOLAS
Y SUS ENTORNOS HISTÓRICOS

Descúbrelo en
www.vicentetoledo.es

Cómo crear un foro para tu alianza en cuatro sencillos pasos

Debido a las diferencias en los atributos de las tropas entre razas, así como a la disposición de edificios especiales para cada una de ellas, hay disparidad de opiniones con respecto a cuál es la mejor. Este mes nos gustaría conocer vuestra opinión sobre este tema, queremos que nos comentéis cuál os parece la mejor raza y por qué, pero antes nos gustaría ofrecer os algunas observaciones para ayudaros a reflexionar sobre las características de cada raza.

Cuando comienzas a jugar a Travian tienes muchos planes, pero si uno de ellos es fundar una alianza lo primero en lo que debes pensar... bueno no, lo segundo (lo primero es el nombre), es en el foro. ¿Por qué? porque necesitarás más adelante un sitio en el que hablar con tus compañeros, compartir estrategias, fotos... y coordinación en general de tu alianza.

Puedes usar el foro que Travian te facilita –al cual puedes acceder mediante tu Embajada y luego en la pestañita “Foro”– o puedes crear uno externo.

Yo estoy aquí para enseñarte cómo hacer esto último, pues cuando comencé mis andaduras en Travian no tenía ni idea y tuve que leer mucho y errar mucho más hasta aprender a crearlos yo sola. Eso sí, ahora en cinco minutos te puedo hacer uno.

Son muchos los motivos por los cuales yo te recomendaría el uso de un foro externo:

- Mayor privacidad para evitar el topeo o al menos dificultarlo.
- Mayor cantidad de opciones no ofertadas en el de Travian: calendarios, galerías, etc.
- Posibilidad de personalización: Temas, imágenes, etc.
- Mayor organización: Opción de separar el contenido en temas y apartados independientes, etc.
- Posibilidad de subir imágenes: Reportes de batallas, mapas, etc.)
- Y un largo etcétera de opciones.

Si me pongo a buscar los contras sólo encuentro una posibilidad, la vagancia de alguno de tus jugadores de tener que desplazarse a otra página pero, si redireccionas tu foro desde Travian ¡no hay excusa! pues harás click en el mismo sitio que si fueras a entrar en el foro interno.

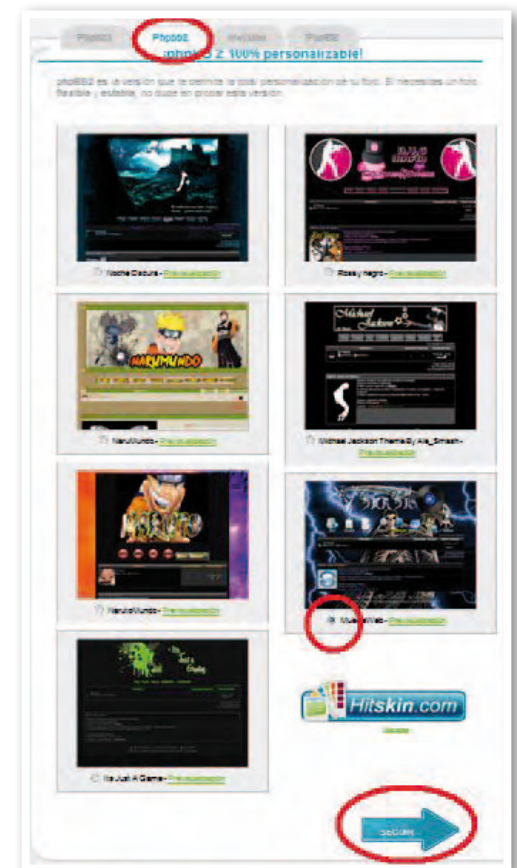
- Pero bueno, pasemos a lo que es la creación de un foro en sí.
- Puedes elegir muchos tipos de foros gratuitos.
- Puedes incluso conseguirlos no gratuitos, y de la inmensidad de foros gratuitos que encontrarás por la red te voy a enseñar uno. Es el que siempre he usado y no me ha fallado todavía.
- Por eso os lo recomiendo. Es fácil, rápido, cómodo y práctico.

Primer paso

- Ve a la siguiente página: <http://www.foroactivo.com>.
- Allí deberás marcar la opción CREAR FORO. Ésta te reconducirá a otra página donde deberéis elegir el estilo de vuestro futuro espacio. De los cuatro modelos que encontraréis os recomiendo el PHPBB2 o el PHPBB3. Para nuestro ejemplo escogeré la pestaña que indica PHPBB2.
- Los modelos de foro los veréis debajo. Marcad el que os guste. En mi caso elegiré Muerte Web y le damos a la flecha SEGUIR. ¡No os preocupéis si una vez hecho no os gusta o no es lo que esperabais! Después, en cualquier momento, desde el Panel de Administración podréis cambiarlo por cualquier otro.
- En la próxima página llega la creación propiamente dicha del foro. Aquí es donde elegís toda la información del mismo, así como cuál será vuestro Link. Podéis elegir la terminación que queráis entre todas las posibilidades que te ofrecen, pero mi consejo es que escojáis una fácil de recordar, como puede ser foroactivo.net o foroes.net, por la similitud que tienen con Travian.



* crear foro



* panel de administración

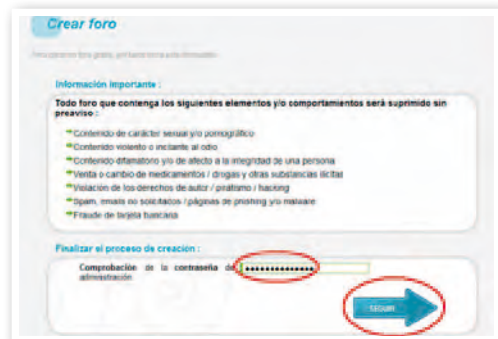
Una vez rellenado todo y aceptados los términos y condiciones, le dais a SEGUIR.



Segundo paso

No puedo enseñarte cómo manejar perfectamente tu foro, necesitaría 6 revistas para enseñarte todos los trucos que puedes crear en él, pero sí te enseñaré los pasos básicos a partir de los cuales tú mismo debes empezar a investigar. Siempre he dicho que la mejor forma para aprender es toquetear los botones, fracasar muchas veces y romper el PC en un ataque de ira... bueno no... borrad esto último de vuestra mente. Sigamos.

Os reconducirán al siguiente paso en el que solamente debéis confirmar la contraseña puesta antes, y una vez más: SEGUIR



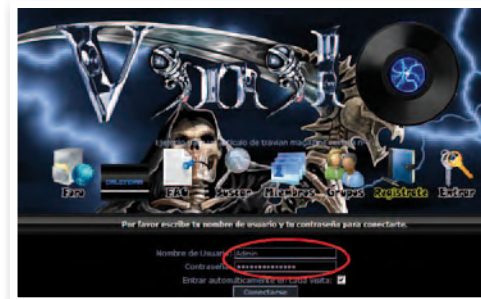
¡FELICIDADES! ¡YA TIENES FORO!



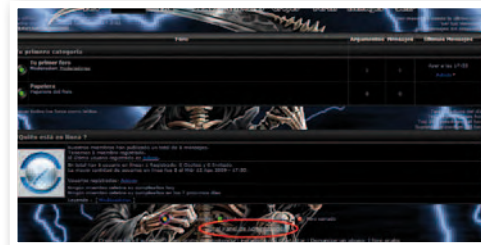
Id a vuestro hermosísimo foro nuevo e introducid los datos del administrador/admin (*img6*). Sé que las ansias os impulsarán a cotillearlo todo, pero deteneos, no perdáis tiempo y bajad hasta el final de la página donde encontraréis "Ir al Panel de Administración" (*img7*). Si pincháis ahí os reconducirá a otra página. El modo estará predeterminado en "Sencillo", pero os aconsejo que lo cambiéis a "Avanzando" (*img8*). Cambiará un poco la pantalla pero no os asustéis, solo han aparecido más opciones, lo cual es bueno siempre.

Lo primero que debemos hacer –desde mi punto de vista– es crear los distintos apartados del foro. Para ello debemos movernos a la pestaña "GENERAL" y en la barra izquierda a la opción "Categorías y Foros". Una vez allí procedamos a borrar los temvas existentes. Usad la X roja (*img9*).

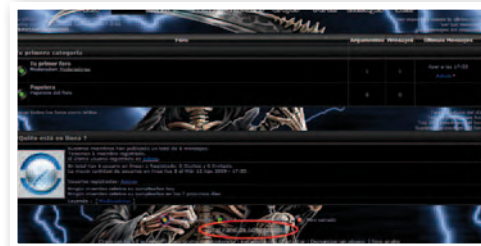
Limpio el foro de cosas predeterminadas, empecemos a trabajar. Para ello pulsad el + verde de la derecha (*img10*) y rellenad cuál será el



* Imagen 6



* Imagen 7



* Imagen 8

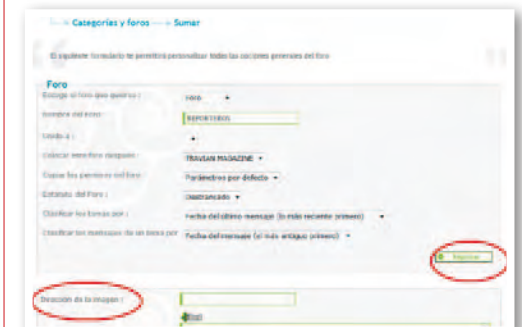
primer subforo que queréis. Como podréis ver en mi ejemplo (*img11*) yo he dejado las opciones premarcadas, pero podéis cambiarlas a vuestro gusto, así como podéis añadir debajo una imagen y/o una descripción de para qué sirve ese subforo. Y luego ya sabéis, le dais a Registrar. Automáticamente os saldrán los permisos para ese foro, que es marcar quién puede (y quién no) leer y/o escribir en cada subforo. De momento le dais a Registrar.



* Imagen 9



* Imagen 10



* Imagen 11

Volved a la página para crear foros y aquí tened un detalle en cuenta. Habrán dos "+" verdes. Si le dais al que está en la misma línea del foro que acabáis de crear, lo que añadís estará dentro del foro anterior. En mi caso yo añadiría un subforo dentro de Reporteros y no quiero eso, así que debéis marcar el "+" verde que hay encima (*img12*).

Si os fijáis el cuadro de datos ha cambiado un poco. Tenéis un par de opciones más. La de

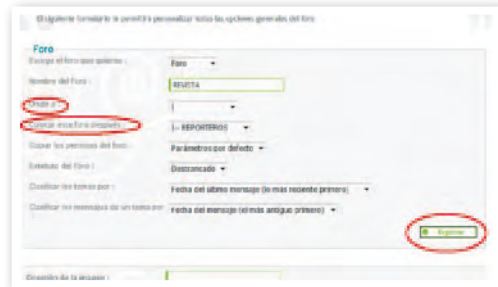
“Unido a” es para crear el mismo efecto que arriba he explicado con el “+” verde, así que dejadlo como está, y también está el de “Colocar este foro después”. Con esta opción decidirás el orden en que tus subforos aparecerán en la página. Acuérdate de Registrar (img13). Y así hasta que tengas todos los foros que desees creados.

Tercer paso

Privatiza tu foro, es decir, asegúrate de que sólo puede acceder a tu foro quien TÚ quieras.



* Imagen 12



* Imagen 13



* Imagen 14

Para ello debes seguir unos pasos:

1. “USUARIOS&GRUPOS” – “Opciones de los Usuarios”. Debes asegurarte que las opciones estén así (img14). De esta manera la gente se registrará en el foro, pero hasta que tú desde el Panel de Control no les actives la cuenta, no podrán acceder a la parte interna del foro.
2. “GENERAL”- “Categorías y Foros”. Al lado de la X de borrar hay un signo “raro” en cada foro que tengáis. Id al primero (img15).



* Imagen 15



* Imagen 16



* Imagen 17

Para que sólo las personas que estén registradas –y a las cuales tú les hayas activado la cuenta– puedan ver los foros, todos los cuadros de todos tus foros deben quedar así (img16). Registrad siempre después de cada cambio.

Cuarto paso

¿Cómo activar a la gente que se registre?

Ve a “USUARIOS&GRUPOS”. Sigue por “Usuarios inactivos” y en “Nuevos Usuarios” te saldrán todas aquellas personas registradas y cuyas cuentas están por activar. Las seleccionas y le das a Activar (img17).



* Imagen 18



* Imagen 19



* Imagen 20

Extras

Tema

Como ya dije antes si no os gusta el tema elegido al principio no hay problema. Para cambiarlo solo debéis seguir estos pasos: “Visualización”- “Elegir un tema” y seleccionas el tema nuevo que te guste. Solo queda pulsar “Guardar configuración” (img18).

Personalización

Si lo que queréis es cambiar la cabecera del foro, el color de letra, los dibujos de los temas, etc.: “Visualización”- “Gestión de las imágenes” - “Modo avanzado” (img19).

Desde ahí y seleccionando las distintas opciones, podréis ir personalizando vuestro foro. Llegados a este punto no os daré más indicaciones, creo que es bueno que lo toqueteéis vosotros para descubrir lo que queréis hacer. ¡Suerte! (img20).

Calendario, galería de imágenes y chat

Se añaden a tu foro desde “Módulos”. Como podréis ver en la imagen se modifican/añaden a tu foro por separado (img21), mirando en la configuración de cada una. Los pasos son sencillos y lo que debe coincidir en ambas para que la cosa funcione es lo siguiente (img22):

Crear grupos

Sirve para crear grupos de gente dentro de tus miembros, y así diferenciarlos del resto. De esta forma puedes separar a la gente por es-

cuadrones, por ministerios, por embajadas... Eso ya es asunto vuestro: "Usuarios&Grupos"- "Administración de los Grupos"- "Crear nuevo grupo", rellena los campos que ahí aparecen y "Registrar". Os recomiendo que marquéis la opción: "Grupo Cerrado".

Para añadir miembros a este grupo: "Usuarios & Grupos"- "Administración de los Grupos"- "seleccionar el grupo creado"- "Añadir el Miembro"- "Registrar".



* Imagen 21



* Imagen 22

Foros invisibles

Sirve para que solo un grupo determinado de usuarios que tú elijas puedan ver un determinado foro.

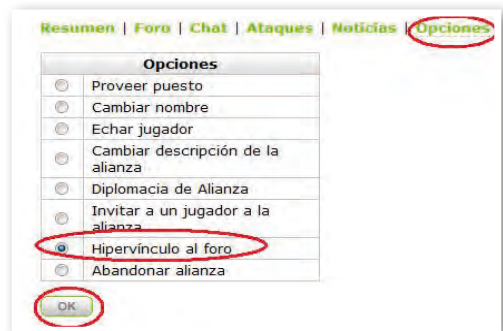
Para ello accede a: "GENERAL" - "Categorías y foros" - "el foro que quieras hacer invisible"- "Permisos"- Desmarcas las opciones "ver y leer" y "escribir y responder" de los "Miembros", y las seleccionas sólo para el grupo de gente que tú quieres que lo vea. Útil para llevar asuntos importantes entre ministros, lejos de las indiscretas miradas del foro general con los demás miembros y posibles topes.



* Imagen 23



* Imagen 24



* Imagen 25

Créditos

¿Qué son?

Permiten al fundador -a través de una interfaz de gestión- mejorar los servicios devueltos por sus foros.

¿Para qué sirven?

En general para mejorar tu foro:

- Suprimir la publicidad para los miembros.
- Suprimir la publicidad para los miembros y los huéspedes.
- Activar la versión profesional de la galería.
- Añadir espacio para la galería.
- Comprar un Dominio.

¿Cómo obtenerlos?

"Varios" - "Obtener/comprar créditos" (img23).

Por teléfono a través de Allopass: Basta con presionar en la bandera que corresponde a su país y obtener el número a componer. Durante esta llamada obtendrás un código Allopass que tendrás que escribir en la interfaz de ges-



* Imagen 26



* Imagen 27

ción de créditos. En el campo apropiado. Se abonarán 100 créditos.

A través de Paypal: Después de haber elegido el número de créditos que deseas comprar (a través de la lista o escribiendo directamente el número de créditos), llegas a la interfaz Paypal. Valida los diversos campos de tu pago y se abonarán tus créditos al final de la transacción.

¿Cómo comprar un dominio con créditos?

Al juntar 1600 créditos se podrá configurar y comprar un nombre de dominio para tu foro. Éstos son los disponibles: .com / .net / .biz / .org

Si tu foro es activo -tiene muchos usuarios, muchos mensajes, muchos argumentos, etc.- y cumple las normas de Foroactivo.com: Foroactivo.com, ¡Te regalarán el dominio gratis!

Pero si tu foro no es activo puedes comprar el dominio con 1600 créditos y por supuesto solo si cumple las normas de Foroactivo.com (img24)

En definitiva, ¿resulta ventajoso gastar dinero en créditos?

Sí.

El Juego

El siguiente paso es conseguir que nuestro foro se enlace directamente desde nuestra Embajada. Sé que puede parecer "faenoso", pero en pocos pasos está resuelto este punto.

El fundador deberá ir a su Embajada para seleccionar: "Opciones"- "Hipervínculo al foro" (*img25*) y colocar la URL/LINK de tu foro. Y como siempre, OK (*img26*).

Ahora cada vez que alguien pinche en "Foro" será automáticamente redireccionado al foro externo (*img27*).

Ya tenéis todo lo necesario para crear un foro para vuestra alianza, como veis no requiere mucho tiempo y sin duda, como he dicho antes, merece la pena sobretodo por la organización interna de la alianza. Esperamos vuestros foros para el concurso y deseamos que esta guía os haya servido de ayuda. ■

A golden shield with a laurel wreath and a ribbon that says "SORTEO DEL ORO". The shield is set against a background of gold coins and a parchment-like texture.

CONSIGUE 1.200 OROS
PARA PODER CAMBIAR EL CURSO DE TU HISTORIA,
LA DE TUS ALIADOS Y TUS ADVERSARIOS.

Para participar manda un SMS al 7074 con la palabra "ORO"
Coste del mensaje 1,50 € (+ IVA)

Cuanto más mensajes envíes, más opciones tienes para ganar.
Además, tienes la posibilidad de fraccionar el premio de 1.200 oros en
4 paquetes de 300 para que los asignes a las cuentas que tú decidas.

¡Suerte y a por todas!

En Travian existen formas legales de entrar a otra cuenta que no sea la tuya o de poder jugar varias personas desde un mismo lugar, pero hay que tener cuidado ya que las cuentas que están bajo representación o bajo un régimen de uso compartido tienen unas restricciones especiales que nos pueden hacer cometer una ilegalidad sin saberlo.

Perfil jugador

Resumen | Perfil | Opciones | Ficha de juego | Paquete gráfico

Cambiar contraseña

Contraseña vieja:

Contraseña nueva:

Contraseña nueva:

Cambiar E-mail

Por favor escribe tu viejo y tu nuevo e-mail. Entonces recibirás un código en las dos direcciones que introduzcas aquí.

E-Mail viejo:

E-Mail nuevo:

Representantes Ficha de Juego

El representante puede entrar al juego con tu nombre y su contraseña. Puedes nombrar a un máximo de dos representantes.

Nombre del representante: (0/2)

No tienes representantes

Ya eres representante de los jugadores siguientes. Puedes borrarlos haciendo clic sobre la X roja.

No tienes representados

Muchos jugadores caen en el error de darle su contraseña a otros, algo ilegal, y que nos puede suponer un robo de cuenta.

Ahora bien, a pesar de las ventajas que lleva tener uno o dos representantes también tiene algún perjuicio y es que, según las normas, hay ciertas cosas que no podemos hacer siendo representantes, puesto que nos supondría un bloqueo. No podemos usar la cuenta de nuestro representado para nuestro provecho, un ejemplo de esto sería usar las tropas de nuestro representado para limpiar una aldea que nos interesa pero hay más cosas a tener en cuenta.

Una de ellas y donde más falla la gente es en los envíos de materias; a veces entramos en las

cuentas de nuestros representantes y vemos que las materias se desbordan o peor aún, alguien le ataca y se va a llevar todas las materias. Nuestra primera reacción ante esta situación es sacar las materias de ahí rápidamente y el error que cometemos es mandarlas a nuestra propia cuenta. Según las normas no se pueden realizar envíos entre representantes de materias a no ser que sea 1:1, lo que significa que si hay un envío desde nuestro representante a nosotros que asciende a 5000 materias tiene que haber también otro desde nosotros a él por esa misma cantidad. Por lo tanto, se pueden mandar materias siempre que se devuelvan en la misma cantidad antes de 24 horas, así mismo si realizamos envíos a una cuenta de forma unilateral no podemos usar la función de representación hasta pasadas 48 horas de la llegada del envío. Un envío unilateral hacia una de las cuentas supondrá un bloqueo de nuestra cuenta con su correspondiente sanción. Una consecuencia de esto es que en caso de enviar tropas en apoyo a un representado, cosa que sí se puede, no podemos mandarle cereal para su manutención.

Otra de las restricciones que tienen los representantes es que no pueden representar una cuenta por más de quince días consecutivos sin que el dueño de la cuenta entre a ella. Si estamos en la situación de que nuestro representado se va de vacaciones más tiempo tiene que avisar previamente al juez e informarle sobre ello. En caso de no hacer esto el juez tomará el caso como una multicuenta y nos bloqueará por abuso de representación llegando

incluso al borrado de la cuenta representada y sanción a la cuenta representante.

Nuestra primera reacción ante esta situación es sacar las materias de ahí rápidamente y el error que cometemos es mandarlas a nuestra propia cuenta.

La última restricción respecto a las representaciones es en las conquistas; a veces nuestro representando desaparece del mapa y al ver que no vuelve nos vemos en la obligación de quitarlo como tal. A veces estos jugadores están cerca de nuestro núcleo y sus aldeas nos vendrían muy bien, pero para poder conquistar una cuenta de la que has sido representante has de esperar 15 días después de quitarlo para poder coger alguna de esas aldeas. En caso de no esperar lo suficiente no saldrá un mensaje a la hora de conquistar donde nos informará de la restricción y de la imposibilidad de coger la aldea.

Éstas son las cosas más importantes a tener en cuenta para no incumplir las normas cuando somos representantes de alguien. Ahora bien, imaginemos el caso contrario. Hemos puesto de representante a alguien y en nuestra ausencia se ha mandado materias, o a escrito mensajes insultando a alguien y nos han bloqueado la cuenta, o ha usado nuestras tropas para su beneficio.

Para poder conquistar una cuenta de la que has sido representante has de esperar 15 días después de quitarlo para poder coger alguna de esas aldeas.

Las normas de Travian dicen que la cuenta que comete la infracción es la cuenta a sancionar por lo que la única previsión que podemos tener ante esto es llevar muchísimo cuidado con quien tenemos confianza a la hora de dar acceso a nuestra cuenta.

Si volvemos y nos encontramos ante una situación así lo mejor que podemos hacer es hablar directamente con el juez e informarle de lo sucedido para que él se encargue de explicarle las normas al jugador que nos ha representado. Si ya está el bloqueo activo tendremos que hablar con él y explicarle la situación e intentar una reducción de la sanción porque aunque el jugador que no estaba no haya hecho nada ilegal en el momento que pone a un representante se convierte en nuestra responsabilidad todo lo que él haga.

Resumiendo: no es bueno dar la contraseña a alguien para que os lleve la cuenta, ya que para eso existe la opción de las representaciones, tened en cuenta las restricciones para tropas, envíos de materias, conquistas y las limitaciones sobre el tiempo de representación. Llevad cuidado con quien ponéis de representante y disfrutar la ausencia para cuando volváis a la guerra. ■



iguana biKerSHOP **iguanaCUSTOM**
accesorios exclusivos para ti y tu moto

¡Entra en la tienda online nº1 del sector en España!

Pincha aquí:
www.iguanacustom.com

¿ Quié no ha tenido que organizar una defensa alguna vez?

Montar una defensa en una aldea es algo relativamente fácil, se piden defensas a la alianza y ya está. Los galos mandan druidas, edúos o falanges, los germanos lanzas o paladines y los romanos pretorianos o legionarios, y en cuestión de unas pocas horas podemos tener un negativo importante en la aldea defendida. Esta producción negativa de cereal se sobrelleva bien cuando esa defensa dura unas horas o un par de días, pero ¿qué pasa cuando tenemos que dejar esa defensa estática porque la aldea a defender es importante estratégicamente hablando? Estar meses con un negativo de por ejemplo 100k de cereal en una aldea defendida, puede llegar a ser estresante... por eso es interesante analizar cada uno de los tipos de tropas defensivas existentes y ver las ventajas y desventajas que tienen. Para ello partamos de las siguientes premisas. Los datos expuestos a continuación están calculados suponiendo que el cuartel y establo están a grado 20 y explorado en herrería a grado 20 también.

En la *tabla 1*, podemos ver los valores de defensa contra infantería y contra caballería, de las tropas defensivas de Travian. Como ya hemos mencionado, los valores están calculados con los niveles de herrería al 20. Analizando estos datos, podemos afirmar que, la tropa con mejor defensa contra infantería es el druida (145,1), y la tropa con mejor defensa contra caballería es el edúo (209). Ahora bien, si tenemos en cuenta el consumo de cereal, el coste de recursos y el tiempo de formación de las tropas, tendremos que variar la elección adecuada de las tropas.

Tabla 1

Unidad	Nombre	Puntos defensivos	Coste Recursos	consumo cereal	t formación			
Legionario	46.7	63.9	120	100	180	40	1	0.04.30
Pretoriano	81.2	46.7	180	130	160	70	1	0.04.57
Falanga	52.4	63.9	180	130	65	30	1	0.02.46
Druida	145.1	76.1	350	330	290	120	2	0.07.12
Edúo	76.7	209.9	580	620	675	170	3	0.08.47
Lancero	46.7	75.4	145	70	85	40	1	0.03.09
Paladín	127.6	68.8	370	270	290	75	2	0.06.45

En la *tabla 2* podemos ver en las dos primeras columnas, la relación entre los puntos defensivos de cada tropa con su consumo de cereal. Atendiendo a estos valores, podemos ver que la mejor tropa para defender contra infantería es el pretoriano, y la mejor tropa contra caballería es el lancero. Además, si observamos las dos columnas siguientes, podemos ver que el parámetro coste en recursos por punto de defensa, nos dice que los pretorianos y lanceros tienen los puntos de defensa más baratos.

Ahora pasaremos a analizar las tropas desde el punto de vista de la producción:

En la *tabla 3* podemos ver los tiempos de producción de cada tropa con cuartel y establo al 20, así como el número de tropas producidas en 24 horas y los puntos defensivos que dan esas tropas en 24 horas. Atendiendo a estos datos, podemos decir que en un día de producción en cuartel o establo, atendiendo a los puntos de defensa contra infantería, un gallo haciendo druidas hace más puntos de defensa que un romano haciendo pretorianos. Igualmente un germano haciendo paladines o el mismo gallo haciendo falanges también consigue más puntos de defensa que un romano. En cuanto a los puntos de defensa contra caballería, vemos que un germano haciendo lanceros, hace más puntos de defensa que un gallo haciendo falanges o edúos.

Con todos estos datos en la mano, podemos darnos cuenta que no todas las tropas defienden igual, cada una tiene sus ventajas y sus inconvenientes

Tabla 2

Unidad	Nombre	Puntos defensivos / consumo cereal	Coste Recursos / Puntos defensivos	Coste Recursos / consumo cereal
Legionario	46.7	63.9	9.4	6.9
Pretoriano	81.2	46.7	5.7	9.9
Falanga	52.4	63.9	6.0	4.9
Druida	72.6	38.0	7.5	14.3
Edúo	25.6	65.7	25.6	9.4
Lancero	46.7	75.4	7.3	4.5
Paladín	63.9	29.4	7.9	17.1

y de lo que se trata es de maximizar las ventajas y minimizar los inconvenientes.

Volviendo al caso del principio, si tuviéramos que montar esa defensa estática de la que hablábamos antes, ¿qué tropas elegiríais ahora? En una defensa estática, lo importante es minimizar el consumo de cereal y maximizar los puntos de defensa, por tanto, está claro, que lo perfecto sería una defensa únicamente con pretorianos y lanceros, atendiendo a los puntos de defensa y al consumo de cereal. Éstas son las dos mejores unidades defensivas de Travian. Una defensa estática de pretorianos y lanceros será la que menor consumo tenga, por tanto será la mejor elección.

Pero no todo son defensas estáticas, a veces se necesitan defensas rápidas, y en ese caso, tanto el pretoriano como el lancero son bastante pésimos, pues son muy lentos. Para defensas rápidas, las mejores tropas son el druida, el paladín y el edúo, aunque claro, todo tiene un coste, y esa rapidez se paga con un mayor coste de recursos en esas tropas.

Concluyendo, podemos ver que los galos son los que mayor número de puntos de defensa pueden hacer produciendo 24 horas (druidas y edúos), además, esas defensas son las más rápidas, aunque a cambio de un alto coste en recursos y en consumo de cereal. El edúo tiene la ventaja de ser la mejor caballería de ataque del gallo, por tanto su uso es más variado que el resto de las tropas. Y por último, el gallo, tiene la falange, una unidad que sirve para defender indistinta-

Tabla 3

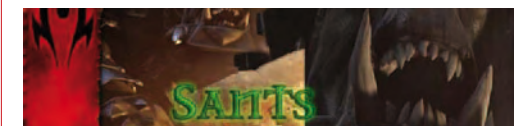
Unidad	Nombre	Información	Puntos defensivos contra infantería producidos en 24 horas	Puntos defensivos contra caballería producidos en 24 horas
Legionario	0.81.20	209	183.20	20.622
Pretoriano	0.81.57	231	358.52	13.976
Falanga	0.82.46	481	187.52	11.977
Druida	0.87.12	249	250.17	16.217
Edúo	0.88.47	164	123.83	34.205
Lancero	0.83.09	487	913.93	34.276
Paladín	0.88.45	213	222.71	12.851

mente contra infantería o caballería, aunque lo hace mejor contra caballería, es una tropa barata, con buenos ratios de consumo, coste, puntos defensivos y rápida de producir, aunque no es la mejor en ninguno de esos apartados y es lenta en el desplazamiento.

Los romanos por otro lado, tienen la mejor tropa defensiva contra infantería, la que más puntos de defensa da con menor consumo de cereal, la más barata, pero por otro lado la más lenta de producir, y la más lenta en cuanto a tiempo de desplazamiento. La otra tropa defensiva del romano es el legionario, supuestamente bueno contra caballería, pero como hemos podido ver en las tablas es el peor de todos defendiendo contra caballos, es lento y no es barato. En mi humilde opinión, una tropa que no interesa producir.

En cuanto al germano, así como el romano tiene la mejor tropa contra infantería, el germano la tiene contra caballería, con las mismas ventajas e inconvenientes. Por otro lado, contra la infantería tiene al paladín, una unidad defensiva rápida, con algo de ataque y con capacidad para carga, de manera que puede usarse para atracar, si bien es cara, ese coste se ve compensado por el uso para los atracos que se le puede dar. ■

Fdo. "A mí de pequeño siempre me daban dos"



Mediados del Server 5.2.net

Los Dioses Nórdicos cubrían de nieve y hielo los pastos y gobernaban todo el Server bajo su gélido manto. Nadie podía con su dominio. ¿Nadie? No, pequeños oasis dev verde hierba resistían al dominio de los vanifomorianos. Se trataba de los hijos del Dios Baco, señor de la lujuria y el buen vino. Al principio, eran pequeños reductos vitivinícolas sin organización ni vinculación entre ellos. Se conformaban con producir su buen vino para contrarrestar los ataques Nórdicos (grandes bebedores de cerveza).

Un día decidieron organizar una convención de productores vinícolas. Se reunieron un gran número de insurgentes llegados de todos los sectores, para hallar el caldo más efectivo para contrarrestar la odiosa cebada. Desde el Suroeste se presentaron vinos elaborados con muchas variedades de uva. Sin embargo, en la boca daban una sensación de uniformidad, pese a su diversidad. El resultado era bastante bueno y unificado. Desde el nordeste se presentó otro vino, elaborado principalmente con cinco variedades de uvas, que en apariencia no casaban muy bien; el truco consistía en dejar reposar la mezcla y, una vez calmado y reposado, daba unos resultados magníficos. Desde el suroeste se presentó

una variedad de uva con piel muy robusta y dura, de buena entrada al paladar para expertos en el tema, pero que se atragantaba a las gargantas acostumbradas a la cerveza. Desde el noroeste se mostró una variedad de vino pequeño y muy líquido, de poca consistencia pero gran grado etílico, capaz de emborrachar al más austero consumidor.

Una vez probados ninguno sabía cuál era el mejor caldo para competir contra las amargas cervezas Nórdicas. Ninguno por sí solo era lo suficientemente bueno, así que decidieron



probar, mezclando lo mejor de cada vino y utilizando las secretas técnicas de cada productor. Finalmente, dieron con una magnífica mezcla que daba solución a sus problemas. El vino resultante pasaba a ser una bebida ni demasiado fina ni extremadamente gruesa,

con la variedad de uvas necesarias y el grado de alcohol exacto. A partir de ese momento, se decidió unificar tierras y producir en serie esa nueva variedad de tan agradable paladar, con el fin de desbancar a la odiosa bebida de blanca espuma. Al principio, los resultados no fueron todo los esperados, ya que sólo se consiguieron cuatro vinos, eso sí, maravillosos.

Pero a base de arduo trabajo en los viñedos, se consiguió otra variedad llamada "planillo" que empezó a hacer las delicias entre el populacho y consiguió crear mas adeptos. Los

los rebeldes resistentes decidieron hacerles frente con sus cervezas más antiguas y temidas. Entre ellas algunas del tipo doble malta, de acción fulminante. Los resistentes, a su vez, sacaron sus vinos más antiguos que resultaron ser de excelente cosecha, pero en cantidad insuficiente para hacer frente a tanta barbarie, y acabaron sucumbiendo ante el poder Nórdico. Lejos de caer en la penumbra de la derrota, los Ex-resistentes recopilaron todos los datos para aprender de su experiencia. Derrotados, cada uno se vio obligado a volver a su sector, para poner en práctica nuevas técnicas a través de elaboradas fórmulas. De ese modo pactaron citarse más adelante para renovar la lucha con nuevos caldos... Pero eso ya será otra historia.

Ahora, dejadme que me ponga serio para tratar un asunto que nos impactó a todos los LR, y muy en especial a los del sector -/-. Con nosotros moraba un jugador de nombre Damián y de nick Darkfase3. Damián sufrió un accidente de tráfico, tenía 25 años y falleció el 25/07/2009 a las 21:00 horas en la sala de emergencias del hospital. Antes de fallecer le pidió a su hermano Yael que nos pasara una carta, que reproducimos:

Bueno como no soy de escribir como las niñas que tienen su diario íntimo, escribo esto en una hoja de papel. Hace muchos años que juego Travian y en el mundo real no tengo muchos amigos, pero en el mundo de Travian tengo muchos compañeros que me enseñaron a resistir, a luchar, a nunca agachar la cabeza, me enseñaron a cuando te caes 7 veces te levantas 9 del piso, sin mirar atrás y levantando la cabeza uno crece como persona y como compañero.

Vanifomorianos perdían territorio y el blanco hielo dejaba paso al verde esperanza.

Llegados a este punto Kvasir, sabio dios Vaniriano, junto con Balar, dios Fomorianos, desperataron de su letargo y, viendo el resultado de

Hoy me siento raro, me tendrán que llevar a hacerme unos estudios para saber que es lo que pasa en mi cabeza. A raíz del accidente me duele la cabeza, discutí con mi hermano Yael porque no quiso traerme el notebook al hospital, no quiero que piensen mal mis amigos por no poder conectarme. Le pedí a yael que cuide mi cuenta y que si algo me llegara a pasar, que pidiera disculpas a todos por no poder terminar el Server con ellos. Pero me gustaría que él terminara mi labor por mi, ya que en este momento lloro como una nenita, no se porque pero los necesito, ellos son mis amigos, daría todo por ellos, samir, nanita, dinocencio, campo santo y crotalo son con los que mas he hablado. Nos hemos reído y hemos cruzado palabras como todo, pero ellos saben que yo soy terco y de un momento al otro me hacen enfadar pero de un momento al otro me roban una sonrisa, así como si nada, siempre con ánimos de luchar y de ayudar a los demás, así como a mi me gusta. Los considero mi segunda familia, la familia que uno siempre quisiera tener, te escuchan, te apoyan, te ponen el hombro cuando estas mal, porque detrás de cada computadora hay una persona, hay un mundo y este es mi mundo, mi mundo de Travian mi mundo de amigos, aquí yo soy feliz..

No añadiré nada más, creo que las palabras de nuestro compañero son suficientemente eloquentes. Solo reseñar que somos jugadores de Travian y que detrás de cada ficha hay una persona con sus virtudes, sus defectos y sus sentimientos. Gracias Damián por hacernos sentir parte de tu familia, no te olvidaremos. ■

Xevi (Epok)

Victoria de F*V*I*FH

Ante todo, he de decir que para mí este servidor ha sido bastante diferente a cualquier otro, porque en él, quizá ha sido mucho más importante lo pasado en los 4 ó 5 primeros meses que lo ocurrido después. Fue un servidor diferente puesto que a las 10 semanas ya empezaba una guerra intersectorial y porque esa guerra condicionaría el desarrollo posterior.

El servidor comenzó con los sectores divididos de la siguiente manera:

- Sector -/+. Enseguida se consolidó ahí Formorian. En poco tiempo tenía 5 embajadas y el sector controlado, situación que se prolongó hasta el final, sin grandes complicaciones. En el desarrollo del servidor posiblemente fue el sector más tranquilo.
- Sector -/-. La alianza Vanir comenzó a controlar, casi desde el comienzo, su zona, junto a Coa N, que más adelante se les uniría como una embajada más. Con 4 embajadas en total, su dominio en el sector era total y absoluto. Un dominio que no solo fue de superioridad numérica, sino moral, pues fueron inmensamente solidarios con el resto del servidor.
- Sector +/+. Sector Pro por excelencia. Destacaron dos alianzas: Equipo A y LHNL. Ambas

estaban en todos los tops. Caben destacar otras alianzas, que tuvieron un papel más secundario, como fueron Unión y The Core.

- Sector +/- . En un principio destacó por tener dos alianzas importantes: Geminis, una especie de unión de los tops del sector y Master, antiguos ganadores del S5, jugadores con un nivel de habitantes medio bastante por debajo de Geminis, pero mucho más numerosos (tenían como 5 embajadas a medio llenar de entre 45 y 50 miembros). No obstante, el número de habitantes de media de Master y la calidad de bastantes de sus miembros no indicaba, en muchos casos, una selección exhaustiva del personal. En este sector es donde realmente se fraguó y cambió el destino final del servidor.

Tras esta introducción, viene la parte importante, la que más marcaría el desarrollo del servidor. Aconteció en el sector +/-.

Surgieron discrepancias en la dirección de Geminis y los más tops de dicha alianza decidieron abandonarla, entre ellos 2 top diez del servidor.

Una vez fuera, contactaron con Etnies, jefe de Vanir, el cual les prometió hacer una o varias embajadas. La operación sería dirigida por Vanir. Mientras se pensaba que rumbo tomar, dieron nombre a la nueva alianza y la denominaron Oasis. A esta embajada se le empezaron a unir otros miembros de Geminis, que entraron en clara decadencia con la fuga de algunos de sus líderes. No todos los que abandonaron Geminis terminaron en Oasis, pues también se produjeron adhesiones a Master.

Surgieron discrepancias en la dirección de Geminis y los más tops de dicha alianza decidieron abandonarla, entre ellos 2 top diez del servidor.

Cuando ya estaba pactado que Oasis sería una embajada más de Vanir, con unos 25 miembros aproximadamente y una media de habitantes muy buena, se produjo un acontecimiento muy relevante: Master, viendo que tenían pocos miembros y todavía no eran muy fuertes, aprovechó la ocasión y atacó a Oasis, con una ventaja numérica aplastante en el sector. Fueron momentos muy duros para Oasis, pero ocurrió algo que quizás no esperaban, Master eligió mal casi todos los blancos, pues con las pocas ofensivas con catas que tenía, optó por atacar a los miembros más defensivos y sus ofensivas, en una proporción muy grande, se perdieron. Sin embargo, con Oasis pasó todo lo contrario, sus 3 ó 4 mejores jugadores daban a los de Master una y otra vez, sin tener grandes pérdidas. No obstante por la diferencia numérica que había, fueron momentos muy delicados. Vanir desde el sector -/- no estaba en condiciones de acudir a prestar ayuda a sus compañeros, pues tan apenas habían transcurrido 10 semanas en el servidor. En ese momento casi todos los Geminis se empezaron

a solidarizar con sus antiguos compañeros y la mayoría, en los días siguientes, se unieron a Oasis, hasta constituir un grupo de unos 40 ó 45 jugadores.

Entonces ocurrió el segundo suceso más importante, según mi opinión, en esta guerra. GHS y BD, dos alianzas del sector, con una media de habitantes mucho más pequeña que Master y una diferencia aún mayor con Oasis, se cansaron de los saqueos y malas formas de algunos jefes de Master y decidieron apoyar a Oasis (Vanir +/-). Aquí empezaron a ponerse mejor las cosas para los de Oasis, pues contaban con un extra de defensas.

El tercer acontecimiento en importancia, siempre bajo mi prisma, fue que LHNL y Equipo A hicieron coalición con Master, con lo que surgió un mega bloque. Como reacción a esto, se unieron Vanir y Fomorian, por lo que el sector +/- pasó a ser protagonista en la batalla de bloques. Vanir del -/- empezó a hacer rounds en el sector de Oasis, al principio muy malos, después regulares y, más adelante, realmente demolidores, aprendiendo de sus errores. Pero, por lejanía, solo podían ir una o dos veces por semana. LHNL, por el otro bando, hizo dos rounds terroríficos visitando capitales, pero sufriendo grandes daños propios en sus ofensivas. A los miembros de Oasis en el sector, en su segundo round, les entraron más de 150 ataques en 3 minutos. Una impresionante muestra de poder.

Después de ese segundo round, LHNL prácticamente desapareció de la actividad. Los de Equipo A nunca fueron a ayudar a Master.

Mientras, BD y Ghs crecieron, aprovechando la guerra entre los otros dos. Con mini ejércitos y pocas catas remataron a los Masters, lanzando en ocasiones hasta 20 ofensivas a una aldea recién barrida. Cada uno, con sus 20 ó 30 catas, acababan medio tirando o tirando completamente una aldea. Vanir del -/- cada vez venía con más catas y mejor sincronizados. Al final, lo que en un principio era una superioridad aplastante de Master frente a Oasis, acabó siendo todo lo contrario, porque les otorgaba todo el +/- y todas las ofensivas del -/-. Master se disolvió y Vanir dio cobijo a los mejores jugadores, sacando una embajada entera. El bloque del Equipo A no solo había perdido 3 ó 4 embajadas de Master, sino que con los fichajes que perdieron, tenía una más en contra. Y desde ahí en adelante el F*V*I*FH casi siempre tendría una clara ventaja numérica.

A continuación, el F*V*I*FH buscó una alianza rival en el +/+, que empezara hostilidades y los de Vanir fueron a ayudarlos, haciendo unos round semanales demolidores. Equipo A y LHNL, en clara desventaja numérica, no encontraron buena ayuda en su sector y perdieron muchas aldeas y ofensivas, antes de que en el -/- los enemigos fortalecidos de Vanir, por haber estado guerreando en otros sectores, se levantaran en armas o, en el caso del +/-, los Ghs antiguos, aliados de Vanir, también por discrepancias, pero menos desgastados por la guerra, acabaran dándose entre ellos. Pero el daño grave al +/+ y al otro bloque ya era muy fuerte y nunca el +/+ volvería a ser lo que fue antaño.

Vanir, en sus dos sectores, ganaba poco a poco sus guerras, pero no sin un gran desgaste. Fomorian, de vez en cuando, incordia un poco la zona del Equipo A y entonces, aparecieron los natares. Tras la aparición de las maravillas, tomó con mucho la delantera el F*V*I*FH, que pilló casi todos los natares y casi todos los planos. No obstante, en esta fase, la mayoría de Vanir era noob y perdieron casi todos los planos, lo que les pudo costar el servidor. Finalmente, ya adaptados a lo que era la fase de las maravillas, se recuperaron bastantes de estos planos. Salvaron un momento duro, en el que el bloque LR (es decir, el Equipo A sumado a todos los rebeldes de todos los sectores) tenía 3 maravillas en el primer, segundo y tercer puesto y en dos días todas se bajaron.

Finalmente los líderes de Vanir decidieron apostar por una maravilla, MONJA RETURN. La elección se produjo por la propia evolución de la maravilla y por una confianza ciega en la gente que la manejaba, ya que la mayoría de ellos estaban juntos desde los comienzos de Vanir y los que no, eran gente de gran implicación. Finalmente consiguieron meter unos 4.000.000 de cereal en defensa y, en la última ofensiva realizada por LR con todo lo que tenían, solo consiguieron bajar en un solo grado la muralla. ■

Aokigahara / Nets

SORTEO DEL ORO

CONSIGUE 1.200 OROS PARA PODER CAMBIAR EL CURSO DE TU HISTORIA, LA DE TUS ALIADOS Y TUS ADVERSARIOS.

Para participar manda un SMS al 7074 con la palabra "ORO"
Coste del mensaje 1,50 € (+ IVA)

Cuantos más mensajes envíes, más opciones tienes para ganar. Además, tienes la posibilidad de fraccionar el premio de 1.200 oros en 4 paquetes de 300 para que los asignes a las cuentas que tú decidas.

¡Suerte y a por todas!

Vlad Țepeș, Entre Leyenda y Realidad

“No era muy alto, pero sí corpulento y musculoso. Su apariencia era fría e inspiraba cierto espanto. Tenía la nariz aguileña, fosas nasales dilatadas, un rostro rojizo y delgado y unas pestañas muy largas que daban sombra a unos grandes ojos grises y bien abiertos; las cejas negras y tupidas le daban aspecto amenazador. Llevaba bigote, y sus pómulos sobresalientes hacían que su rostro pareciera aún más enérgico. Una cerviz de toro le ceñía la cabeza, de la que colgaba sobre unas anchas espaldas una ensortijada melena negra.”

Nikolaus Modrussa

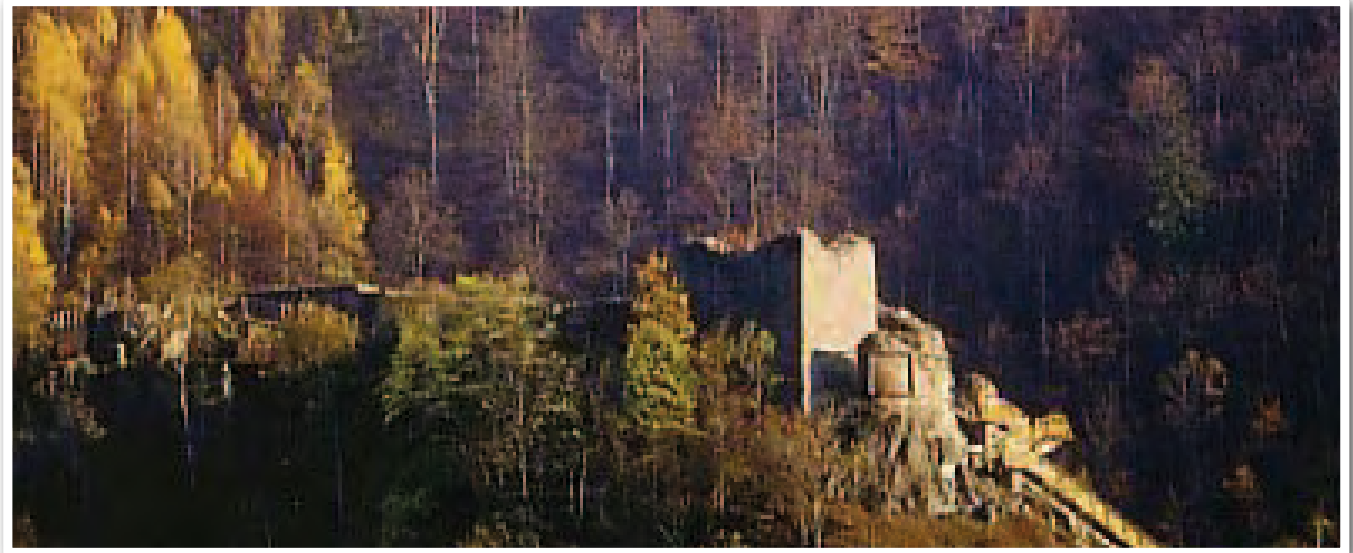


La crueldad del siglo XV

Los historiadores que definen a Vlad III el Empalador como un héroe nacional destacan que, en aquel tiempo y lugar, el ejercicio del terror total era la única manera de mantener a raya a las fuerzas abrumadoramente superiores que, desde un lado y otro, se disputaban las puertas de Europa y de Asia. Desde esta perspectiva, Vlad Țepeș habría sido simplemente un hombre de su tiempo, con la moral de su tiempo e incluso dotado de un sentido de la justicia y el patriotismo poco usual para una época tan convulsa, quien hizo estrictamente lo necesario para acobardar a los masivos ejércitos extranjeros y a los desestabilizadores del interior.



*Dracula House



*Castell

Orígenes y nombres

Nació en noviembre o diciembre del año 1431, en la ciudad rumana de Sighișoara (Transilvania), hijo legítimo del Príncipe Vlad II. Su padre había entrado en la Orden de los Dragones un año antes. La Orden - que podría ser comparada con la Orden de los Caballeros Teutones - era una sociedad religioso-militar formada en 1387 por Sigismund de Luxemburgo, Rey de Hungría, y su segunda esposa, Barbara Cilli. Tenía como símbolo el Dragón, y su principal cometido era la protección de los intereses católicos y la cruzada contra los otomanos. Debido a ello, los boyardos le dan a Vlad II el nombre de Dracul (El Diablo). "Drăculea" o "Drăculia" significa "el hijo

de Dracul" y es frecuentemente utilizado por Vlad Țepeș en sus misivas oficiales. Su segundo apodo, Țepeș, fue utilizado especialmente por los plebeyos, debido a su modalidad favorita de castigo, y significa "el que empala". Hasta los turcos lo llamaban Kazikli Bey, el Príncipe Țepeș.

Principio de su reinado

En el invierno de 1436, Vlad II Dracul pasa a ser Señor del País Rumano (una de las 3 provincias rumanas, siendo las otras dos Moldavia y Transilvania), y se quedó en la corte de Târgoviște, donde Vlad Țepeș vivió con su padre 6 años. En 1442, para evitar una futura traición por parte de Vlad II hacia el Imperio

Otomano, Țepeș y Radu, uno de sus hermanos, pasan a ser rehenes de Murat II. Vlad Țepeș se queda como tal hasta 1448, y Radu hasta 1462. Esta temporada de cautividad tuvo una influencia muy importante en él a la hora de ascender al poder. Los turcos lo liberaron después de informarle de la muerte de su padre, Vlad II, y de su hermano mayor, Mircea. Su padre fue asesinado por orden de Vladislavo II, rival al trono del País Rumano, y su hermano fue torturado por los boyardos de Târgoviște, quemándole los ojos, y sepultándolo vivo.

Con 17 años, Vlad Țepeș, apoyado por Mustafa Hassan y sus ejércitos, sube por primera vez al trono, aunque fue vencido dos meses más tarde por Vladislavo II. Para asegurarse el

segundo reinado, y el más importante, tuvo que esperar hasta agosto de 1456, cuando tuvo la satisfacción de matar a su enemigo, el asesino de su padre. Su primera venganza fue hacia los boyardos de Târgoviște, a los cuales arresta en 1459. Los más ancianos fueron empalados, y los demás obligados a caminar más de 100 km desde la capital hasta las ruinas de una antigua fortificación, que tuvieron que reconstruir. Los que fallecieron fueron sustituidos, y Vlad Țepeș constituyó de esta forma una nueva nobleza.

Adquirió la fama de ser brutal y cruel por sus técnicas de castigo. Según los historiadores, solía ordenar que la gente fuera despellejada viva, quemada, hervida, sepultada viva, decapitada, atornillada, etc. También le gustaba

cortar a las víctimas la nariz, las orejas, la lengua o los órganos genitales, pero aún así, su método favorito era el empalamiento.

Uno de los cuentos más sanguinarios versa sobre el empalamiento de Brașov, una ciudad de Transilvania, que había apoyado a su rival Dan II. Ordenó cortar los árboles de un bosque, e hizo empalar a la mayoría de los sajones de allí, junto con húngaros y rumanos desleales. A continuación, ordenó un festín en el mismo Bosque de los Empalados, sentándose tranquilo a comer en medio del aullido de los moribundos. Fue de esta forma como castigo a muchas otras ciudades que se rebelaron en su contra.

El conflicto con el Imperio Otomano

Al principio de 1460 Vlad Țepeș empezó una campaña contra los turcos, matando más de 38.000 personas junto con su aliado Corvino, el Rey de Hungría. Aún así, sus victorias no fueron duraderas, debido al escaso número de tropas que comandaba.

Con la ayuda del sultán Hamza, los otomanos intentan tenderle una trampa a Vlad, asustados por aquella alianza con Hungría, pero fallan y éste acaba siendo empalado junto con su ejército. Por ello Țepeș empieza la devastación de las ciudades que apoyaron a los turcos. En Nicopole, por ejemplo, una fortaleza fue ocupada por los otomanos mediante engaño y 20.000 soldados fallecieron bajo las armas del Príncipe de Valaquia; el propio Vlad



* Princely Court

remitió el número en una carta que envió a Corvino. En la misma carta, enviada en febrero, Vlad le pidió de forma insistente apoyo al rey húngaro que, aunque en marzo le aseguró su ayuda, abandonó Budapest en agosto, cuando la campaña otomana estaba ya acabada.

En la primavera de 1462, el sultán Mehmed II al frente a un ejército de casi 100.000-120.000 soldados (el segundo en tamaño precedido del que conquistó Constantinopla), y 175 naves de guerra, se dirigieron hacia el Danubio. Según las más generosas estimaciones, el ejército de Vlad Țepeș no superaba los 30.000. Aunque éste intenta parar a los turcos en el Danubio, al amparo de la noche, consiguen superarlo yendo directamente hacia la capital, Târgoviște.

En estas condiciones Vlad aplica la táctica de guerrilla, más agudizada en el camino hacia la capital, envenenando el agua, atacando los destacamentos que iban en busca de comida y quemando los pueblos. En estas condiciones, con las tropas enemigas hambrientas y asustadas, Vlad decide desmoralizarlas todavía más, intentando el asesinato del sultán. Al amparo de la noche, junto con sus soldados, entra en el campamento turco. Aunque el sultán escapó, muchos de sus soldados fueron asesinados, y el efecto psicológico fue muy importante. Según los historiadores, Mehmed II dejó el campamento de forma vergonzosa, dando orden de retirada. Cerca de Târgoviște a los turcos les esperaba un espectáculo aterradora:

un bosque de empalados, con los turcos matados anteriormente, o en la misma batalla. En frente de tal paisaje, los turcos “se asustaron muchísimo”, y el sultán reconoció que “no puede quitar el país a un hombre que hace cosas tan grandes” y que “merecería más”.

Salvo en las crónicas turcas, todas las demás apuntan la derrota de Mehmed II, que fue obligado a “volver corriendo hacia el Danubio con grandes pérdidas entre los suyos y con la vergüenza de haber vuelto la espalda”. Según el historiador Chalcocondil, el sultán dejó en Târgoviște, como señor, al hermano de Țepeș, Radu, para que éste pusiera de su lado a todos los que estaban en contra de Vlad.

La temporada siguiente fue muy turbia para la historia del País Rumano, cada uno de los dos hermanos intentando eliminar al otro. Mientras Țepeș deseaba seguir con la lucha contra los turcos, Radu ofrecía a los boyardos la paz y la amistad con el sultán. Al final, éstos acabaron abandonándole. En octubre de 1462, sin el apoyo de los nobles, pero rodeado de un ejército bastante numeroso, Vlad va a Transilvania, para encontrarse con su aliado, Matías Corvino. Pero éste no iba ni muy preparado, ni muy decidido por la lucha. Usando de excusa una supuesta carta de Țepeș hacia Mehmed II, en cual éste pedía perdón al sultán, y se comprometía a ayudarlo contra el ejército húngaro, arresta a Vlad bajo acusación de traición. Según la leyenda, éste fue el momento en cual su esposa, la princesa Cnaejna, se arrojó al río, para evitar ser apresada por los turcos: “prefería que su cuerpo se pudriera y ser comida por los peces del Argeș antes que ser

apresada por los turcos" (escena muy conocida debido a su uso por Francis Ford Coppola en la película Bram Stoker's Dracula).

Vlad Țepeș estuvo encadenado durante 12 años, y luego obligado a vivir casi dos años más en Budapest. Fue liberado en 1475, a petición de Estefano el Grande, Señor de Moldavia, y volvió a reinar, por tercera vez, aunque por un breve periodo de tiempo. Fue asesinado al finales del mes de diciembre, del mismo año, y su cabeza fue enviada a Mehmed, que la empaló, como muestra de su triunfo sobre el Príncipe de Valaquia. Aunque se emitió la hipótesis de que su tumba está en el Monasterio Snagov, en una isla cerca de Bucarest, sus huesos nunca fueron encontrados.



* Tumba

Drácula

Es desconocida la razón exacta por la que Bram Stoker, en 1897, cogió como modelo para su personaje de ficción al Príncipe de Valaquia. Algunos historiadores apoyan la teoría según cual éste tenía una relación de amistad con un profesor húngaro de la Universidad de Budapest, Arminius Vamberger (Hermann Vamberger) y que es muy probable que éste mismo le haya dado referencias. El hecho de que en el libro el Dr. Abraham Van Helsing "menciona" a "su amigo Arminius", como fuente de información sobre Vlad III Drăculea, parece apoyar esta hipótesis. Realmente no existe ningún vínculo real entre el Vlad Drăculea de la historia (1431 - 1476) y la leyenda moderna del vampiro, que es el libro de Bram Stoker. Éste usó fuentes folclóricas, apuntes históricos y experiencias personales para realizar este personaje tan complejo. También hay que tener en cuenta que los rivales políticos de Vlad usaban el sentido de "diablo" para la palabra "drac", intentando ensuciar la reputación del mismo. De esta forma, la asociación de las dos palabras, dragón y diablo, y el apodo de Drăculea que tenía como hijo de Vlad II, podría explicar la asociación que hace Bram Stoker entre Vlad III Țepeș y el vampirismo. Otro importante elemento simbólico que inspiró al escritor para crear su demoníaco personaje, fue la vestimenta oficial de la Orden del dragón. Una manta negra, encima de un traje rojo era el "uniforme" oficial, llevado sólo los viernes para conmemorar la Pasión de Cristo.



* El bosque de los empalados

De las muchas películas sobre Dracula, que no tienen nada más que débiles vínculos con el Vlad Țepeș real, dos son las que más cerca están de la verdad histórica: "Vlad Țepeș" (1979), del director Doru Nastase, y "Mircea" (1989), Sergiu Nicolaescu. En el segundo, me-

diante escenas sobre su infancia, se intenta dar una explicación sobre el origen del comportamiento de Țepeș: el amor por su país y los terribles castigos que le valieron el apodo de Empalador. ■

Alejandro Magno

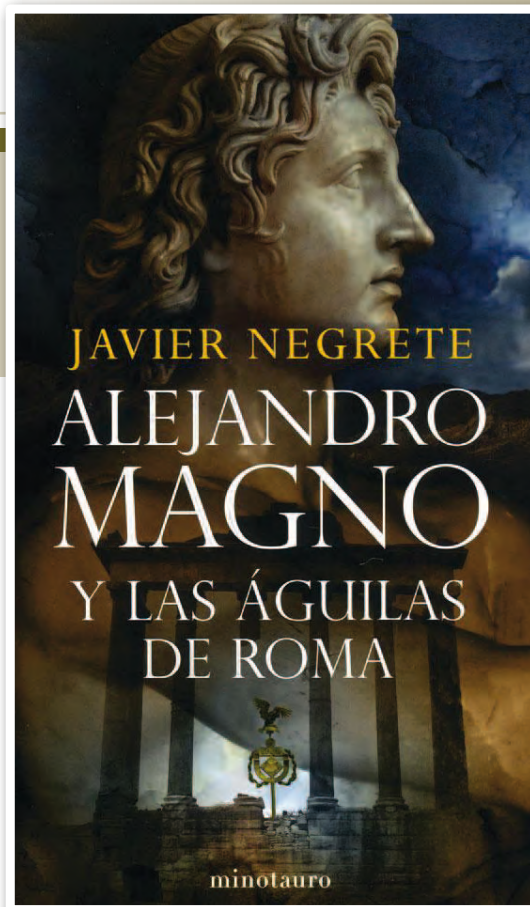
Uno de los personajes históricos más fascinantes y relevantes, pero también más rodeado de tópicos y enigmas es Alejandro Magno.

El escritor español Javier Negrete, haciendo gala de sus enciclopédicos conocimientos del mundo griego clásico y utilizando su gran habilidad para construir historias atractivas, creíbles y adictivas, plantea una ucronía magnífica partiendo de una pregunta que, seguramente, ha rondado por nuestras cabezas en alguna ocasión: ¿Qué hubiera pasado si Alejandro Magno no hubiese muerto en Babilonia?

Año 323 antes de Cristo. Con 33 años, Alejandro Magno, el gran líder, el semidiós, el mayor conquistador de la historia, está a punto de morir de forma trágica y enigmática. Con su fallecimiento dejaría un imperio bisoño y unido únicamente por su enorme carisma, en manos de sus ambiciosos generales y de sus, todavía, numerosos enemigos.

Entonces surge una figura no menos enigmática, Néstor un amnésico médico que, proveniente del Oráculo de Delfos, consigue llegar en el momento justo para librar a Alejandro de una muerte segura.

Seis años después del incidente y veinte tras el comienzo de sus gloriosas campañas en Grecia y Asia, el líder macedón posee el mayor imperio de la historia, pero no es suficiente para su ambición. Su intención de pacificar el



mundo por vía de la conquista y las crecientes necesidades de sus múltiples súbditos le hacen buscar riquezas y recursos en Occidente.

Pero, en su camino hacia el dominio de todo el mundo conocido, surge un escollo inesperado: una incipiente potencia militar de la península itálica, controlada desde una orgullosa ciudad que, al igual que Alejandro, tiene la absoluta certeza de la grandeza de su destino. Ya sabéis a quien me refiero, especialmente las gentes de Travian que apuestan por las legiones, pretorianos, équites y senadores: la ciudad eterna, Roma.

El choque es épico. Ha llegado el momento de decidir quien se hace con la supremacía en el Mare Nostrum: las temidas e invictas falanges macedónicas o las compactas y disciplinadas legiones romanas.

La aparición en los cielos del cometa llamado Ícaro, el mismo que se pudo ver en Babilonia cuando Alejandro consiguió librarse de una casi segura muerte, provoca el casi unánime vaticinio, por parte de profetas y augures, sobre el advenimiento de grandes catástrofes.

Bajo el halo del cometa, cada vez más próximo a la Tierra, romanos y griegos se preparan para librar la batalla que marcará el futuro del mundo, en las faldas del monte Vesubio.

No nos olvidemos del médico Néstor y su aparentemente pequeña historia, que corre paralela a los grandes acontecimientos que se narran. ¿Qué hay tras su amnesia y la predicción del Oráculo?

La trama, desarrollada de forma magistral, el genial tratamiento de los personajes históricos e imaginarios, la precisa y fiel descripción de los ejércitos y la magnífica narración de las batallas, hacen del libro un título imprescindible y que leerás de un tirón.

Hay un pero. La continuación se está haciendo esperar demasiado. El autor prometió terminar la historia en El último viaje de Alejandro Magno. ¡Terminala de una vez Javier, por favor! ■

Mitxi.

Ficha técnica:

Título:

Alejandro Magno y las águilas de Roma

Autor:

Javier Negrete
www.javiernegrete.com

Editorial:

Minotauro (Ucronía)

1ª edición:

Mayo 2007
525 páginas
incluyen mapas y
un índice de personajes

Algunas obras del autor muy recomendables:

- La mirada de las furias
- Buscador de sombras (premio UPC novela corta año 2000)
- La luna quieta
- Señores del Olimpo (premio Minotauro)
- Estado crepuscular (premios Gigamesh e Ignotus)
- La espada de fuego y su continuación, El espíritu del mago (www.laespadadefuego.com).
- Salamina

Travianero especial

Ayuda a la India.

Vamos a ponernos un reto, que el veranito ya pasó, y tanta inactividad nos vuelve remolones. Somos muchos jugadores en Travian, muchísimos, el .net crece día a día, y la revista con ellos. Por eso vamos a ponernos un reto difícil, pero que si sale bien, nos llenará a todos de orgullo.

Eva es la novia de un gran jugador de Travian, MaeseOcten. Todos los años dedica parte de su tiempo libre a viajar a la India y ayudar a los que más lo necesitan. Y este año hemos pensado que sería un gran reto que nosotros desde casa ayudásemos a Eva en su increíble labor. Para ello, no hace falta nada más que mirar a nuestro alrededor y buscar cosas que ya no usemos y que estén en buen estado, y se las hagamos llegar para que ella pueda repartirlas entre gente que de verdad lo necesita. NO HAY QUE ENVIAR DINERO. Mucha gente cree que es más fácil así, pero entonces, no sería un reto, y Eva no es



*ni una ONG ni nada por el estilo, sólo alguien anónimo que quiere ayudar a los demás seres que habitan este planeta. Y para ello, nos ha hecho llegar una *LISTA con los objetos y ropas que SÍ se pueden enviar y cosas que NO se pueden enviar.*

Además, ha creado un email al que debéis acudir todas las personas que queráis ayudar para consultar dudas, y solicitar la dirección de envío a la que remitir el material, explicando un poco lo que vais a enviar y si es algo aprovechable o no.

El mail es: ayudalaindia@gmail.com



Travian Magazine.- *Hola Eva. Para que la gente entienda un poco mejor la aventura de viajar a la India a ayudar a los más necesitados ¿cómo comenzaste a realizar estos viajes?*

Eva.- Principalmente el primer viaje fue de turista, he viajado mucho por el mundo y al ver cómo estaba la cosa allí, cómo vivían, decidí que tenía que ayudar porque allí lo necesitan mucho.

TrM.- *¿Y a qué parte de la India vas?*

Eva.- He ido a varios sitios ya, pero este año vamos a ir principalmente a Rajasthan, que es el estado más grande del Norte de la India.

TrM.- *¿Y qué es lo que haces cuando llegas allí?*

Eva.- En primer lugar somos turistas, realizamos un tour por la zona visitando ciudades y monumentos, como hace un turista normal, pero al mismo tiempo, intentamos llevar el mayor número de cosas útiles para ellos posible, ya sea ropa o juguetes para los niños, o caramelos, o lo que sea que consigamos, y una vez allí lo repartimos entre la gente de la calle. Luego intentamos localizar alguna entidad local que se dedique a ayudar a esas personas y solemos realizar algún donativo, pero esto es a nivel personal, porque no soy una ONG y dinero no recaudo, esto es algo que hago absolutamente voluntaria y sin ningún tipo de ánimo de lucro, por favor, esto que quede bien claro porque hay gente con buena voluntad que a veces me envía dinero y no quiero que ocurra.

TrM.- *Intentaremos que ese punto quede bien claro, tranquila. ¿Qué tipo de dificultades os encontráis sobre el terreno?*

Eva.- La mayor de todas, y la más frustrante es que hay muchísima gente a la que ayudar y que no llevas algo para todos, y es muy difícil llevar algo a un niño, aunque sea un lacasito, y ver que no tienes para darles a todos y que algunos se quedan sin nada.

TrM.- *Y con ese problema, ¿cuál es la prioridad a la hora de recolectar las ayudas?*

Eva.- Sobre todo que sean cosas que no pesen mu-



cho para poder llevar lo máximo posible como ropa para niños, camisetas, pantaloncitos cortos, bodys de bebé, peluches o muñecos de trapo, caramelos... si alguien quiere enviar un juguete para ayudar a un niño, que recuerde que ha de ser SIN PILAS. Es muchísimo mejor enviar un muñequito de trapo de 2 euros que no un gran juguete de 50, porque no tendría sentido allí.

TrM.- *¿Esto es una iniciativa tuya o la haces en compañía de más gente?*

Eva.- Lo hago con mi madre, desde hace unos años también nos ayudan mi tía y mi tío, pero este año iremos solas mi madre y yo. La verdad es que la sonrisa de un niño cuando le das una simple gorra aunque sea de propaganda del Carrefour, no tiene precio. Allí las diferencias son muy grandes, hay gente muy muy rica y gente muy muy pobre que sobrevive con menos de 1 dólar al día y en cambio tienen la bomba atómica, pero eso es algo que yo no quiero valorar, yo quiero ayudar a la gente y eso es lo que me motiva.

TrM.- *¿Crees que así se puede cambiar el mundo?*

Eva.- Siendo sincera no, no lo creo. Pero eso no afecta para nada a mi convicción de que sí puedo ayudar a dos personas, aunque sean sólo dos, para mí ya es motivo de alegría y sobre todo si a los que ayudo son niños o viejecitos, dos de las clases más olvidadas y más desfavorecidas.

TrM.- *Cuando me dijeron de hacer esta entrevista, habían pensado ya en que desde la revista, se pidiera que la gente ayudara a "la causa" para que pudieras llevar el mayor número de cosas útiles posibles, por ejemplo, yo tengo un cajón de peluches que podría enviarte la semana que viene mismo, pero*

me preocupa que una vez lo recibas, no lo puedas llevar porque te juntes con una montaña de cosas ¿cómo te gustaría que la gente colaborara contigo?

Eva.- Lo ideal sería que la gente se pusiera en contacto conmigo vía mail (ayudalaindia@gmail.com) y así primero hablarlo antes de enviar nada, porque muchas cosas que aquí nos parecen muy útiles allí no lo son para nada e igual es más interesante donarlas aquí en España (hay muchas asociaciones que se dedican a recoger ropa y juguetes para niños pobres) u otros países. Por ejemplo, las zapatillas o los zapatos, no tiene sentido enviarlos, porque allí la gente va descalza. Ropa de mujer, pues tampoco, porque es otra cultura y las mujeres visten de un modo muy determinado, con sus ropas tradicionales y tampoco tendría sentido enviar vaqueros a unas mujeres que nunca van a usarlos.

TrM.- *¿Y las personas que te quieran ayudar con dinero?*

Eva.- No soy una ONG, no hago esto con afán de lucro. Lo hago porque quiero ayudar, pero ayudar con cosas que la gente no necesite, no con dinero. Mucha gente en distintas ocasiones ha querido enviar dinero y nunca lo he aceptado ni lo voy a hacer. Esto quiero que quede bien claro, porque ya el año pasado hicimos un vídeo y lo colgamos en Youtube y conseguimos que bastante gente enviara cosas, pero la primera pregunta era siempre ¿Te puedo enviar dinero? Y la respuesta es siempre NO. Además, entiendo perfectamente que a la gente dar dinero le pueda dar cierta precaución porque varias ONGs han cometido irregularidades en los últimos tiempos, y no quiero que se piense que hacemos esto por algo más que sea ayudar. Así que NO, NO ACEPTAMOS DINERO.

Para nosotros es más importante llevar un peluche que ya no usa nadie y lo tienes tirado en casa, que el que alguien se gaste el dinero en comprar juguetes nuevos, aunque son ayudas igual de buenas, nuestra idea es que se pueda REUTILIZAR PARA UN BIEN lo que ya no usa nadie. Por supuesto, llevar 4 maletas es un esfuerzo económico que hacemos encantadas, pero hay que seleccionar lo mejor posible y lo mejor no siempre es una marca famosa, sino algo que NO ESTÉ ROTO. Hay gente que con toda su buena voluntad te envía ropita de bebé vomitada, sin haberla lavado siquiera, y tampoco es eso, lavar algo antes de enviarlo, no cuesta nada.

Lo mejor es pensar antes de enviar algo, lo que no quieras para ti, ¿lo querías para otros?

TrM.- *Y como antes de enviar algo se deben poner en contacto con vosotras vía mail, pues seguro que la gente enviará todo en buen uso y útil.*

Eva.- Sí, con que envíe una sola persona un peluche, ya habrá valido la pena.

TrM.- *Esperemos que envíen mil y vuelvas con un montón de fotos para enseñarnos. ¿Cuándo salís de viaje?*

Eva.- A finales de Octubre, el día 25.

TrM.- *Pues que tengas mucha suerte en el viaje, y espero ver las fotos de tu regreso pronto.*

Eva.- Gracias a vosotros por la ayuda. ■

Escudos de alianzas

Os presentamos los último escudos recibidos:

ESCUDO TRAVAL10

Saludos, me llamo Delfinus Delfis y os envío el escudo que he diseñado para nuestra alianza que se encuentra dando guerra en el Net3 y en el Netx de Travian.

Nuestra alianza se llama TRAVAL10 y el significado de las distintas partes del escudo es el siguiente:

MANTO: bajo el manto arropamos a todos los que formamos TRAVAL, unidos como una sola familia.

CORONA: representa el conocimiento y la sabiduría que damos a los que saben menos de Travian que nosotros.

ESCUDO: representa que somos una alianza defensiva más que ofensiva, pero....

ARMAS:también tenemos armas y sabemos usarlas para atacar a quien nos agrede.

LLAMAS: representan el fuego de nuestra justa venganza sobre aquellos que nos traicionan o abusan de nuestros compañeros más débiles.



*Escudo Traval 10

ESCUDO FERNET

FERNET se fundo en el 2º Netx por 3 amigos llamados Blacklion (xicosys), brujo y knio.

Estos 3 amigos jugaban Travian por primera vez, y querían estar juntos por eso crearon una alianza.

A la hora de elegir el nombre de la alianza veían que todas tenían nombres como warriors, guerreros o cosas así y ellos buscaban un nombre original. Blacklion sugirió que el nombre de la

alianza fuera "Las Divinas" pero obviamente fue rechazado. Finalmente, estaban los tres hablando y pasando un buen rato en casa de Knio cuando tomando FERNET (bebida alcohólica argentina) se les ocurrió ponerle ese nombre a la alianza ya que era original y algo que le gustaba a los tres, beber FERNET.

El escudo representa el espíritu FERNET, medio echo en broma y con buen humor. Con un soldado con cara alegre que es como todos los FERNETS somos.

Hace un par de meses sacamos a concurso los escudos de alianzas. Como fueron muchas las alianzas que nos pidieron más tiempo, prorrogamos la decisión del ganador hasta el número de octubre. Gracias a todos por vuestra participación e interés.



*Escudo Fernet

GANADOR:

Desde Travian Magazine queremos agradecer a todos los participantes en este concurso, comenzado en el número anterior, sus ganas por hacer que el escudo de su alianza sea el mejor. El ganador de los 300 oros y un mes de plus es:

★★ Alianza: TRAVAL10 ★★

¿Cuál es la mejor raza en Travian?

En el último número de Travian Magazine os expusimos un tema controvertido y como era de esperar hemos tenido opiniones para todos los gustos. Veamos que piensan algunos jugadores de Travian sobre cuál es su raza preferida.

*Urubolso, The Return en el server 3
Martín Carlevaro / Montevideo*

No hay una raza que sea mejor o peor según mi punto de vista, la mejor raza depende del jugador, cada uno juega a lo suyo y una raza en especial facilita al jugador a jugar a su manera.

Aunque al principio los germanos parecen ser los amos de Travian por la rapidez de sus porras y su eficaz robo, más avanzado el servidor empiezan a tener miedo a los famosos rayos de los galos que son conocidos como la peor pesadilla de un luchador de porra.

De los romanos dicen que tienen la mejor tropa de Travian, cosa que es verdad, pero también la más cara. Los germanos tienen buena

ofensiva y sus tropas son las más baratas del juego pero en la defensa está su punto débil. Los galos tienen facilidad para exhibir un juego tanto ofensivo como defensivo y sus tropas son las más veloces del juego.

Cada raza tiene lo suyo, su punto fuerte y su punto débil. Depende del tipo de jugador y como le guste jugar podrá decir que raza es mejor para él.

Juankmnetx y net3

Creo que la mejor raza es la que el jugador aprenda a manejar, las razas en sí son muy buenas sabiéndolas manejar tanto en sus ventajas como en sus desventajas.

Blue Rider (Drago)

Partiendo de que cada raza tiene su punto fuerte:

- Los romanos tienen las tropas más fuertes pero tardan más en crearse y son más caras que las de las otras razas.
- Los germanos tienen tropas más débiles en puntos de ataque y de defensa pero son las más baratas y los que tardan menos tiempo en crearse.
- Los galos tienen su punto fuerte en la velocidad, con lo cual tienen el factor sorpresa de su parte, esto hace que desde nuestro punto de vista los galos sean la mejor raza.

Nos basamos en que :

- Tienen unas unidades defensivas muy baratas y buenas para defensas parciales y estáticas, las falanges.

• El trampero en la aldea ofensiva sirve para que no la descubran con fakes de catas a cuartel y establo grande.

• En cuanto a unidades atracadoras es mejor que las de los romanos o los germanos, porque aunque tiene menor capacidad de carga cuenta con el factor sorpresa dada la elevada velocidad en comparación con la de la del luchador de porra o el equites imperatoris.

• Sus comerciantes son los más rápidos y en la etapa avanzada del servidor prima la velocidad antes que la capacidad de carga.

• También el mejor héroe es una tropa de los galos, los rayos, bien porque puedes ir metiéndolo en las defensas que organice la alianza y también porque con el puedes mover los artefactos rápidamente.

• Otra ventaja es que gracias a su buena caballería defendiendo (eduos). Cuando te hacen un phalanx a la aldea ofensiva en el mismo segundo ayudaría a evitar que la otra ofensiva salga sin pérdidas, además si el ataque es de un jugador de cercano, puedes mover muchas defensas gracias a la velocidad de las tropas galas.

• Además ahora con los artefactos, una ofensiva de rayos puede servir para conseguirlo rápidamente. Una vez que lo tengas si sigues teniendo esa ofensiva con plaza de torneos al 20 y artefacto de velocidad puede ser muy temida a la hora de viajar a otros sectores.

Después de lo nombrado anteriormente hace a los galos la mejor raza para nosotros. Aunque al principio parezca difícil llegar a los rayos que no lo es.

Y muchos dicen que es una raza defensiva, pero en los principios de servidor con la llegada de los rayos pueden llegar a ser más ofensivos

que los germanos. Ya que con los rayos se pueden hacer phalanx fácilmente y al principio no hay defensas como para pararlos.

Anónimo / Speed

Uno siempre se pregunta si la raza del vecino será mejor. Pero bien, yo siempre soy fiel y seguiré siendo fiel a los galos.

Cuando empecé a jugar Travian, de eso ha mucho tiempo, leí las características de cada una de las razas. Aún siendo que los romanos son los más recomendados para novatos, yo no opté por ellos. Busqué, y ese primer día encontré, que los romanos era muy lentos en la primera etapa del juego en cuanto a crecimiento, después leí que también son lentos en el entrenamiento de milicias; teniendo en cuenta la construcción doble que tienen puse todo en labalanza y los dejé de lado; los romanos son buenos, siempre y cuando tengas el suficiente tiempo para entrar a jugar unas veinte veces al día, ya que se necesita construir lo antes posible minas y edificios para que podamos disfrutar de un ejército fuerte.

Después sopesé a los germanos, pueblo bastante tentador por lo demás, ofensivo, totalmente agresivo y expansionista, su primera milicia (las porras) son bastante buenas en un inicio del juego, y si incluimos el 20% que pueden saquear de los escondites vemos que es una raza bastante rápida, y ahí la piedra de tope, si los romanos eran lentos y por esto había que conectarse muchas veces, los germanos son tan rápidos en crecimientos que es obligatorio entrar igual cantidad de veces, uno por que si

Debate:

no se te llena el almacén, y dos por que si nos estas atacando puedes perder las tropas, son malas las defensas en los germanos.

Como vemos, uno de los factores que para mí influyen demasiado es el inicio del juego, ya que si se empieza bien todo marchará según lo planeado; otro de los factores es la cantidad de conexiones que uno tiene que realizar, y aunque se desee estar todo el día frente a Travian no se puede y aquí entra en juego los galos, raza superior a mi parecer, equilibrada, es rápida, fuerte tanto en ofensiva como en defensa, y sobre todo en defensa y no necesita de tantos cuidados. Se parte bien el juego con ellos, si tienes a un germano molestando le subes unos cuantos niveles al escondite y listo, no te molesta más; de los romanos ni te tienes que preocupar, estará tan complicado subiendo de a poco sus edificios, entrenando unas cuantas tropas, que ni tendrá en su mente la idea de saquear.

Por mientras uno va sacando las minas, el establo, el taller, y a destruir colonias, a saquear alianzas y si te metiste en problemas con un pez grande, no te asustes que allí, en tu colonia, estarán las buenas defensas de este gran pueblo, los galos.

Jugador: server del speed
Enrique G. Guevara Caizapantav

En mi forma de verlo la mejor raza que existe en Travian es efectivamente la raza germana.

Ya que desde el principio del juego es la unidad más rápida para ser formada, la que se necesita un menor costo para hacer tropas, es la unidad que atraca más, tiene el bono de eva-



dir el 20% de la capacidad de los escondites y siendo la unidad básica más barata de todas las razas tiene un ataque igual que la del legionario que es la unidad más costosa y es tan rápido como los falanges, entonces estas características que tiene el porra lo convierte en la unidad más eficiente en la hora de atracar, y debemos tener algo muy en cuenta, bueno es mi forma de verlo, que las primeras horas del juego cuando ya se haya quitado la protección de principiantes son como el tiempo de oro para los jugadores de Travian, ya que aquí se ve como se van a crecer militarmente y poblacionalmente y cómo lo vas a hacer? Pues atracando a los demás, sacar la mayor cantidad de

materias primas que tengan los demás jugadores para así evolucionar más rápido que los demás y las porras es la unidad perfecta para este trabajo. Aunque el legionario es fuerte tanto en ataque como en defensa, pero es muy costoso de formar, su velocidad de viaje es la más lenta, su capacidad de atracar materias primas de los otros jugadores es la más baja de las tres razas, y su tiempo de formación es mucho comparado con los demás, entonces aquí podemos saber que un romano tarda en sacar a un legionario, un germano ya puede formar dos porras, entonces pensemos si

se llegara a enfrentar estas dos unidades ¿cuál saldría ganando si le damos el mismo tiempo para que formaran sus propias tropas? Creo que la respuesta es obvia, los germanos por supuesto, ya que en el mismo lapso de tiempo ellos pueden formar el doble de tropas y si se llegaran enfrentarse le sería más doloroso al romano perder a su tropa que al germano, ya que al romano le cuesta más tiempo y costo para la formación de este.

En el caso de los Falanges es que es intermedio, pero su bajo ataque le perjudica mucho en esta etapa del juego, ya que moriría fácilmente estas tropas, y si sólo se queda en modo

defensivo, entonces únicamente le queda ver cómo los otros evolucionan, por eso para esta raza aunque es fuerte a nivel defensivo se necesita saber manejar esta ventaja que tiene, o sino no llegara a mucho.

Claro que algunos jugadores dirán que después cuando ya se evolucionen todas las razas, entonces los germanos van a estar en desventaja ya que a nivel de ataque el Equites Caesaris de los romanos es la más fuerte y al nivel defensivo es el Jinete Eduo de los Galos, pero se olvidan la parte que dije en el principio que es LA EVOLUCIÓN de las razas, los germanos por tener esa característica de ser un excelente atracador desde un comienzo del juego va a crecer mucho más rápido que los demás y aparte de eso, va a atrasar el crecimiento de las demás razas, por lo tanto el germano crecerá más rápido tanto a nivel poblacional como a nivel bélico, entonces seguimos con el siguiente análisis, el Equites Caesaris sin duda es la unidad más fuerte de todo Travian, pero





juego que es de 165 contra caballería, pero tiene un 50 en poder defensivo contra la infantería, pero ¿caso que nuestros oponentes sólo nos atacarán con la caballería? Acordemos que las unidades de infantería que salen después en cada raza tienen un ataque mayor a esa cantidad de 50, por eso en esta parte tampoco es muy bueno, pero hay quienes pueden decir que hay otras unidades de los galos que defienden muy bien contra la infantería, pero pon al aire esta pregunta, ¿defendiendo crecerás tanto como los otros que conquistaron las aldeas de los otros?

En definitiva los germanos son las mejores razas tanto al inicio y fin del server.

.....
Homero Simpson
Servidor Speed

En principio al comienzo del servidor yo creo que los mejores son los germanos, porque las porras valen muy poco y de este modo puedes sacar muchas para atracar, y si eres ofensivo es una buena elección, los romanos es para la gente a que le guste la defensa y la ofensiva ya que tienen muy buenas tropas defensivas y ofensivas y los galos son muy buenos ya que tienen una gran defensa y el trampero.

.....
Kspr net. 2
Alvaro Mateo Alvarez

En mi iniciación en Travian, al no saber con que raza jugar, comencé en los servidores 1, 2 y 3, probándolos todos. Con los germanos es con el que más rápido se expande el poblado de uno, por lo que he sido capaz de ver.

A pesar de creer que los germanos son el mejor pueblo para jugar y llegar a estar en los Tops, a mí, el que más me ha gustado son los romanos, por sus tropas equilibradas, capaces de defender y atacar, aunque no sean tan buenas en saqueo como los germanos y en defensa como los galos.

Al empezar el mejor para avanzar es el pueblo germano, pero una vez has conseguido desarrollar los "equites imperatoris" ya puedes saquear con ellos tan bien como lo hacen los germanos (sin tener en cuenta la bonificación de estos frente al escondite). El problema es que, cuando los puedes entrenar, los germanos ya te sacan bastante ventaja en habitantes y tropas. Es por esto que pienso que la raza germana es la mejor para jugar. No hay manera de seguirles el ritmo...

Es por eso que tienes que ser afortunado y al empezar en el juego no estar cerca de ningún jugador germano con experiencia que te saquee todos los días a todas horas. También ayuda mucho hacer amigos y entrar a formar parte de alianzas, con las cuales te encuentras más protegido y te permiten progresar a mayor velocidad. Esta es la clave del juego, seas la raza que seas, en mi opinión.

La unión hace la fuerza. Saludos.

.....
Anarquista
Romano

La mejor raza de todas es la humana ¿por qué si esa raza no existe?

La mayoría de Travianeros dicen que la mejor raza es la germana pero cada raza tiene sus especialidades y saber aprovecharlas es, para mí,

lo que más importa. Independientemente de la raza que manejes cada uno puede crear su propia estrategia y tal vez sea la que resulte y ganes a cualquier otra raza ya sean germanos, romanos o galos.

Así que en conclusión para mí no hay discusión posible, no hay mejor raza ya que todo depende del humano que la maneje.

.....
 Para el siguiente número de Travian Magazine os planteamos el siguiente debate:

"CUENTAS COMPARTIDAS, ¿necesidad o abuso?"

En los inicios, cada jugador tenía su propia cuenta y si alguien accedía era por representación. Poco a poco se vio la necesidad de incrementar su actividad, como garantía de ocupar los primeros puestos del ranking. Cuentas vigiladas 24 horas, atracos intensivos, turnos de guardia... administrar una cuenta por varias personas es complejo. Pero para los novatos y para aquellos que juegan individualmente esta clase de cuentas constituyen un abuso. Por ello planteamos el debate: cuentas compartidas, ¿necesidad o abuso? Parece claro que compartir 2 personas una cuenta es aceptable, pero, ¿y los casos donde entran 5 o más personas? ¿cómo se aclaran? ¿se podría decir que son grandes jugadores? ¿Qué ventajas y desventajas nos ofrece el compartir cuenta?

Esperamos vuestras aportaciones que podeis enviarnos al e-mail: **revista@travian.net** ■



Hola, envío una foto de mis vacaciones de invierno, hice mi propia maravilla...aunque sea de arena...de alguna manera hay que lograr ir por la maravilla... y esa era toda mía.

Hola, soy Jhonathan Guerrero estoy en el Netx de Esp año con el nick de *dragon oscuro*, aquí estoy yo con tres amigas lindas, espero les guste la foto, esta es la primera vez que la mando. Saludos a todos los amigos que me conocen en Travian y los que lleguen a ver esta foto, gracias.

Aquí les mando mi foto, disfrazado de abuela para una fiesta.

Nico - Bad Team / Net3 alianza DOOM



Dragon oscuro / Netx

Hola, nos presentamos somos dos jugadores que jugamos en la cuenta de **dalufra99**. El de remera azul se llama Darío; lleva jugando 3 años a Travian, tiene 19 años y en el barrio le decimos *Cabeza* y en la facultad le dicen *Fatiga* por su forma de sentarse ya que se echa sobretodo el banco.

Hola, soy *peperico* del servidor 6 y me gustaría salir en la revista de Travian. Felicidades por el navegador y la revista.



Yo soy Lucas, tengo 15 años y también soy de Argentina. Vivimos los 2 en Mendoza y yo voy a la secundaria a primero de polimodal. Llevo jugando 2 años a Travian ya que me agarró mi hermano para que le cuidara la cuenta un día y me prendí con el juego.



Bueno pues primero que nada quiero felicitarlos por la revista está genial y sobretodo lo de las tiras cómicas, están geniales!!

En Travian lo que más me gusta es hacer casitas ya que me encanta como se ve que subo de puesto, tengo un hermano gemelo aunque en la foto no sale él. Tiene un poco mas de facha que yo. Siempre en Travian hemos sido Germanos y siempre lo seremos.

Hola a todos, esta es una foto de los tres que llevamos el servidor. Ya que no tenemos mucho tiempo decidimos jugar en una sola cuenta llamada Server. Saludos a todos los que nos conocen especialmente a Dioni nuestra amiga de todos los Netx. PD: Aguante Marte...

Estoy en varios servidores y me conocen como *orion27* y estaré ya en la alianza **CLR** y tengo 22 años.

saludos a todos y espero no me ignoren!!!

saludos y buen travian!!

Orion27 / CLR

Server Netx / Enrique Guevara

Antonio Miguel Fadrique Contreras

Autor:

Víctor Jesús García Cárdenas

Tres razas, una guerra y un amor

*/

Hace poco e comenzado mi carrera como investigador para el imperio. En los muchos viajes que he realizado a las aldeas esparcidas por los más lejanos confines de este mundo, conocido como Travian, he hallado documentos antiquísimos, muchos de ellos olvidados en las inmensas bibliotecas de fastuosos palacios que dominan la capital de las naciones aliadas, naciones que por cierto ahora, antes que la diplomacia, prefieren el acero y el fuego, segados por una loca emoción que los ha guiado hacia un lejano lugar en busca de algo que los ansianos patriarcas han llamado "la gran maravilla" dicen que unirá a las naciones, acabara con las guerras y traerá la paz para todos. Con ese fin los líderes de la alianza han contratado a muchos sabios y los han enviado en busca de información, documentos, archivos que digan algo acerca de unos "planos"; pero ¿planos de qué? Lo único que sabemos es que están perdidos.

Yo soy uno más de esos incansables buscadores, en esta travesía he tenido entre mis manos desde novísimos libros de censos romanos hasta pellejos de cabras con tradiciones germánicas, sin olvidarme, claro, de la grata vez que casi me mata una tablilla de arcilla en un viejo librero galo, pero esta vez es algo especial por eso he decidido recopilarlo. Parece ser una antigua balada o una historia trágica por el tipo

de blasón que lo sella curiosamente no he hallado la forma de saber su procedencia o la nación a la que pertenece, algo muy intrigante, habrá que leer un poco. Ah! que desastre ni un banquito donde sentarse!, bueno que podía esperar, solo es una residencia. Se nota que el rey no viene de visita hace mucho tiempo, ¿uno más que partió con sus fieles hombres a ese lejano lugar? Quizá un viaje sin retorno.

*I/

Primavera del año séptimo de la fundación de la aldea. Los días han venido soleados con un aroma a higos y duraznos maduros, el trigo y la cebada han madurado, parecen vestir de oro a nuestra pequeña pero prospera aldea, el movimiento en la ciudad es incansable los mercaderes van y vienen del almacén, albañiles, carpinteros, mineros, agricultores y toda clase de trabajadores salen desde muy temprano a trabajar y algunos a veces no duermen para culminar alguna labor urgente encargada por el alcalde.

A tempranas horas el pan llega a las casas y comedores de la ciudad traído por los hijos de Versicno el panadero,**el pan mas delicioso y el único que se come en la aldea, porque solo hay una panadería, herencia de su padre Lebadurios del que se dice encontró un secreto para hacer que el pan adquiriera la suavidad y textura ideal, esta a su vez será heredada a sus hijos que también aprenderán este delicioso arte, entre ellos ennovi la única mujer entre sus hijos y la mas bella entre todas las flores de el pueblo, el motivo de los desvelos de la juventud casadera, la envidia de sus contemporáneas y el talón de Aquiles de Versicno ese viejo titán de harina.

*II/

Llego el día de honras en la gran mesa del ayuntamiento, donde se libaría la deliciosa agua miel en honor del gran dios ODIN, las mesas rebosaban de manjares y se servia en generosas cantidades la bebida, ese día llegó como invitado un "senador" llamado Cayo Augusto *desde una lejana nación

llamada Roma, junto con el llegaron un sequito de hombres a caballo que llevaban las insignias de su batallón "imperatoris" y comandándolos iba un joven a caballo que vestía una hermosa armadura de plata, "caesaris" Marco.

En ese momento trayendo trigo para los caballos y agua para los recién llegados apareció ennovi junto con otras jóvenes mozas, ce acerco con el baso de arcilla para darle de beber al joven comandante del que solo se podían ver los azules ojos a través del casco, el se quito el casco dejando caer la rubia y ondulada cabellera que le llegaba hasta los hombros,

Se nota que el rey no viene de visita hace mucho tiempo, ¿uno más que partió con sus fieles hombres a ese lejano lugar? Quizá un viaje sin retorno.

tomo el baso con delicadeza, un agradecimiento silencioso pero profundo y ella quedo como apriada en el mar azul de sus ojos, el tiempo se hizo eterno pero aun seguían ahí y nada existía entre ellos, nada, solamente el silencio.

En lo que duro la fiesta ella entraba y salía del salón con viandas y jarras de agua miel o simplemente con nada solo para ver a de a pocos a su amado y el como entendiendo este ritual la seguía con mirada disimulada, buscándola entre la multitud.

Cayo Augusto tomo la palabra "caballeros, honorables hombres que esta noche brindan en honor del poderoso dios ODIN, es un placer para mi estar

entre ustedes, compartir la mesa y beber el mejor agua miel del mundo, (los mas ebrios prorrumpieron en gritos de aprobación) os agradezco su generosa hospitalidad, me enviaron en largo viaje desde mi patria ¡y no me arrepiento!, después del riguroso camino e hallado una hermosa patria que me recibió con los brazos abiertos como yo si fuera un hijo mas.. !No soy digno de tal honor! (y la muchedumbre cayo conmovida y apasionada, pequeños rumores de aceptación recorrieron el gran salón) no quisiera faltar a los honores que se le deben a vuestra divinidad y por ese motivo propongo una libación por la grandeza y el poder de vuestro Dios y su pueblo ¡por ODIN! (y todos los presentes elevaron los vasos rebosantes y brindaron entre gritos y alegría) hoy os propongo la unión entre dos pueblos que ya son grandes, Roma y vuestra aldea ¡por la gloria y prosperidad de ambas naciones! (un manto de silencio cubrió todo el salón.)

*/

Al día siguiente la gran comitiva romana se marchaba y Cayo Augusto se iba con una gran sonrisa en los labios y una alianza firmada en la bolsa, apuró la caballería y todos partieron al desorden. Cuando ya iba cayendo la noche se dispusieron a acampar fue entonces cuando lo descubrieron, ¡el comandante no estaba entre ellos y no lo habían notado hasta entonces en medio del apuro!, ¿que había ocurrido? ¿Donde estaba el comandante?, Cayo tomo esto como una mas de esas pataletas que hacia su hijo cuando apenas era un niño

—de seguro a decidido regresar solo y se fue antes del amanecer, a estas horas ya debe de estar a mitad de camino hacia la capital, pero ya vera cuando le encuentre ¡ordenare que le azoten!

En el fondo a Cayo le dolía la actitud siempre solitaria de marco, pero no lo podía evitar, marco a sus cortos tres años presencio desde un escondite la masacre de todo su pueblo y el asesinato de su madre, un ataque germano que no solo se robo las riquezas de su aldea sino también su felicidad... ¿Marco hijo mío, donde estarás?

Lejos de aquel lugar en medio de una pradera un caballo retozaba solitario y cerca de ahí debajo de un árbol dos amantes se besaban

Marco jamás llevo a la capital romana; Cayo enloquecía de preocupación, Ennovi desapareció de su aldea y Versicno denunció el rapto de su hija ante la alcaldía, la aldea entera se conmocionó, quería recuperar a toda costa a su hija y acusó a los romanos de rapto, en medio de esos agrios días llevo un emisario germano que echo mas leña al fuego diciendo que los romanos eran poco confiables y que debían desconocer el pacto y ellos les devolverían a Ennovi o les darían la venganza.

Tres semanas después equites legati informaron a los altos mandos de la traición de la aldea y del movimiento de ejércitos germanos hacia esas mismas coordenadas, el senado estallo en criticas contra Cayo Augusto y su efimera alianza; no pudo mas.**Cayo Augusto prometió someter la pequeña aldea o reducirla a cenizas, un gran ejercito fue movilizado, legionarios, pretorianos con sus pesados escudos, batallones de equites imperatoris y caesaris, y al frente de todos inmovible iba Cayo, su mirada solo iba al horizonte, en busca de un tesoro que se le había perdido.

III/

Marco y Ennovi estaban en medio del campo tomados de la mano quizá hablando de un futuro que parecía iluminarse ante ellos, de pronto a lo lejos se escucho un rumor que el reconocía muy bien, un equite legati se acercaba al galope desde el norte, luego se detuvo a buena distancia de ellos y permanecía ahí inmóvil, en ese instante todo se agito, por encima de las colinas aparecieron largas filas de soldados portando el estandarte romano, en la punta de las astas; orgullosas águilas doradas antecedian al poderoso ejército que a su paso solo dejaba polvo y hierba triturada, la caballería avanzaba a paso de trote pero firme. A la voz de Cayo Augusto todos se detuvieron y fue como si se detuviera un

terremoto; solo para que diera lugar al comienzo de otro más terrible.

Desde el sur avisados por sus batidores, los germanos movilizaron a todo su ejercito al encuentro de Roma, querían darles cara a campo abierto, porque era en el desorden de la batalla donde su furia era mas letal, miles de hombres avanzaban en una procesión de espadas, lanzas y caballos, fornidos hombres cargaban entre sus brazos terribles hachas muy bien afiladas, los únicos que avanzaban con cierto orden eran un tipo de caballeros llamados paladines, temibles de solo verlos cargar esos pesados martillos de madera, pero nada comparables con los jinetes teutones; de aspecto tenebroso no portaban escudo alguno sino una espada a la diestra y una hacha a la siniestra, porque su código de combate era el ataque a muerte.

Ambos ejércitos se encontraban uno frente al otro, a menos de media legua y allá abajo en el llano entre dos eternos enemigos, Marco abrasaba fuertemente a Ennovi como protegiéndola del terror.

La calma que precedía ala tormenta, rasgaba los corazones débiles**e inspiraba a los mas valerosos, nuevamente seria interrumpida, esta vez por el flanco este, centenares de largas lanzas avanzaban en orden hacia el frente llevados por hombres vestidos con cotas de acero y cascos de cuero con pequeños cuernos, por los flanco veloces jinetes conocidos como rayos de teutates avanzaban adelantándose ala formación seguidos por jinetes eduos, un batallón de luchadores con espadas avanzaban junto ala falange y a la retaguardia iban unos misteriosos ancianos a caballo, "druidas", expertos médicos cuya

Lejos de aquel lugar en medio de una pradera un caballo retozaba solitario y cerca de ahí debajo de un árbol dos amantes se besaban.

apariciencia tan solo era un disfraz del temible poder que poseían. Todos ellos eran el ejército que había reunido en secreto una liga conformada por pequeñas aldeas galas.

Una masacre parecía próxima y así era: pero no contra un enemigo conocido, los ejércitos avanzaron lentamente, hasta estar cerca, apenas ah unos cuarenta o cincuenta metros unos de los otros pero siempre entre ellos los galos como si fueran a mediar en este asunto y entre ellos en medio de todo ese mar de acero Marco*abrasaba a Ennovi prometiéndole que nada ni nadie los separaría jamás.

Cayo Augusto avanzo acompañado por un equite caesari lo mismo hizo Deutsch líder y héroe germano acompañado por un paladín, Kasitalos el segundo hijo de Versicno ahora era un jinete eduo y líder de el ejército galo, avanzo acompañado por

un jinete druida, los tres lideres y su escolta se encontraron cara a cara entre si y con los dos jóvenes.

-¿ya veis lo que han provocado!? Tres ejércitos apunto matarse entre si, y nuestro padre muriendo de pena por tu culpa Ennovi., regresa a casa y todos nos iremos en paz

-no lo creo así, aun ustedes y su aldea tienen mucho por explicar, y en cuanto a ti marco hijo mío, 200 azotes te esperan en Roma.

-no e venido hasta aquí para ver un encuentro familiar, los germanos tenemos cuentas que saldar con Roma, ¡yo soy Deustch y he venido por guerra y sangre!

-y la tendréis gran Deustch, todos mirad al cielo. - A la voz del viejo druida alzaron las cabezas y miraron

muchas bandadas de aves de presa volar sobre ellos, algo jamás visto.

Todos miraron con atención al druida y el respondió a esa pregunta que todos se hacían en silencio, son espías, espías "NATARE" la raza mas antigua que a existido en nuestro mundo, grandiosa y temible a la vez, sus ciudades son majestuosas y sus guerreros salvajemente aguerridos y sangrientos, los germanos no son mas que la sombra del temor que los natare dejan a su paso.

Todos quedaron cayados incrédulos ante las palabras del viejo druida

-¿Y donde están? - Pregunto Kasitalos.

-¡Ya están aquí! - el jinete druida volteo la mirada hacia el llano

El viento arrastraba nubes negras desde oeste, como empujadas por una fuerza misteriosa, debajo de esa tormenta se comenzó a distinguir una mancha rojiza que ah principio parecía un espejismo pero que de apoco se hacia tan real como el temor que comenzaba a impregnarse en el corazón de los fieros guerreros de las tres naciones.

Hera un ejército tan grande el que venia hacia ellos que el horizonte parecía cubrirse de un manto rojo, y avanzaban veloces tan rápido que parecían huir frenéticamente de el azote de algún amo despiadado, pero siempre guardando su formación. Eran muchos, un ejército invencible, y ya estaba cerca tan cerca que algunos batidores podían oír sus respiraciones.

Los líderes se miraron unos a otros, y el silencio hablo por ellos, huir seria no solo la deshonra sino también el fin, Cayo partió al galope hacia su ejército, Deustch se acercó lentamente al viejo druida y le dijo.

Los germanos no seremos mas que sombras de aquella antigua raza, pero es cuando el sol cae y se acerca la noche; cuando las sombras se hacen mas grandes que los cuerpos.

El viejo druida le respondió con una sonrisa misteriosa, y partió junto a Kasitalos.

Deustch miro a lo lejos a todo su ejército, esos hombres que no le tenían miedo a nada, algunos todavía muy jóvenes, pero no menos valientes, sus cabellos enmarañados, las barbas descuidadas, grandes de estatura y fuertes como osos, no había duda eran guerreros, habían nacido para esto y hoy enfrentarían a la muerte; no los defraudaría.

Los tres ejércitos comenzaron a avanzar hacia el centro hasta estar casi juntos, ¡Formación de balla! Y todos los romanos se pusieron en ordenadas filas, pretorianos adelante, cuatro legiones se formaron ordenadamente, impéranos atrás de las filas, la caballería a la retaguardia.

¡falangeeeeeee! Y ala orden de Kasitalos, avanzaron cinco largas rectas de mil hombres cada una, una detrás de la otra, era un infranqueable muro de lanzas pero no cubrían el largo necesario, fue entonces que entendieron que luchando cada quien por su cuenta fracasarían, cientos de luchadores de lanza corrieron a formar parte de la falange que ahora se hacia mas larga, paladines y druidas también se unieron a la formación protegiendo los flancos, los pretorianos romanos avanzaron en orden en una larga fila colocándose por delante de la falange y luego se ordenaron, por cada dos lanzas un inmenso escudo protegiéndolos desde el pecho hasta los tobillos, el enemigo había llegado.

No hubo discursos para recitar, ni arengas para los fieros guerreros de las tres naciones, el latir de sus corazones y el rumor de su respiración; mezclados en el aroma de la muerte, eran más fuertes que las palabras y más hermosa que una canción.

Miles de guardias natate, se lanzaron contra la inmensa falange estrellándose contra un muro de acero muchos quedaban incrustados y los que preten-

dían sobrepasar los durísimos escudos pretorianos, acababan mutilados por las espadas, los escurridizos mineros natate pretendían sobrepasar el flanco pero

terminaban siendo aplastados a martillazos por los paladines o inutilizados por la magia druida, la carga de batallones de jinetes de hacha no se hiso esperar, avanzaban rápidamente sedientos se sangre hacia el flanco izquierdo seria la caída, pero los équitos imperatoris les hicieron frente en plena carga, el choque fue desastroso cientos de

caballos rodaron por los suelos, cuerpos decapitados por las hachas quedaban tirados por los suelos, los rayos de teutates les sorprendieron por retaguardia; eran cientos, los rodeaban, les destajaban, atacaban y huían veloces como el viento en busca de otra victima, el mar de espadas rojas seguía chocando contra el muro de lanzas y este intentaba avanzar lentamente aplastando a sus enemigos pero era imposible. Las legiones entraron en batalla, rompieron el centro de la multitud y se enfrentaban en orden, una plantaba resistencia mientras otra avanzaba: las bajas eran constantes pero su sacrificio era exitoso; la falange comenzaba a avanzar, pero ahora eran los guerreros espinosos, los que hostigaban desde lo alto de una colina, eran cientos con sus ballestas y ocasionaban múltiples bajas, ¡las legiones cedían! el auxilio vino desde vanguardia los jinetes teutones al mando de Deustch atacaron sin piedad alguna a los espinosos, las hachas brillaban en el cielo y se teñían de rojo sobre el suelo. Las legiones perdían terreno, parecía irremediable pero el batallón de luchadores de espadas los reforzó y ahora juntos ofrecían una frenética resistencia alas oleadas natate.

Era el momento de los poderosos caballeros natate avanzaron por el flanco izquierdo hacia las legiones, y avanzaron como el cegador que corta el trigo con una guadaña, a veces aplastándolo a veces cortán-

dolo, así fue el fin de las valerosas legiones y sus luchadores de espada, la poderosa caballería avanzo en carga total contra el flanco izquierdo de la falange pero les salió adelante un enemigo ahora igual de temible, batallones conjuntos de équitos caesaris y jinetes eduos, una lucha de poder a poder, la carga fue brutal, los caballos revestidos de acero chocaron fuertemente pero sus castas orgullosos no les permitían caer, caballeros y jinetes se debatían en lucha sangrienta, las armaduras no soportaban el fragor del combate y caían destrozadas por partes, la lucha era pareja y a veces favorable, parecía que nunca acabaría, los brazos cansados, las heridas sangrantes, todo hacia menguar las fuerzas.

Deustch y sus jinetes teutones fueron el hacha que decapito la avanzada natate, después de un pequeño enfrentamiento con los espinosos, no sin pagar la cuota de muertos entre sus guerreros, hicieron una casería de natates, luego al ver que las puntas de caballería se debatían en incansable lucha se reagruparon todos los sobrevivientes y lanzaron un violento ataque sobre los caballeros natate que comenzaban a desbordar la resistencia aliada, el choque fue a desventaja pero el disturbio que causaron provoco la confusión y desorientación de los caballeros que ahora corrían en todas direcciones y ese fue el momento de los germanos. el pavor estaba sembrado; era hora de la cosecha, las cabezas abandonaban sus cuerpos los escudos eran partidos y las vidas segadas.

Pero aun faltaba el ataque final, el arma más destructiva que poseían los natate había llegado a paso lento y pesado, cientos de elefantes remecieron la tierra en su avance hacia la gran batalla que se libraba en todo el llano, su ingreso fue traumático para todos, en la confusión de armas avanzaron aplastando todo a su camino natates y aliados acaban molidos debajo de la patas de los descomunales animales, los que intentaban detenerles terminaban traspasados por los grandes colmillos revestidos de púas, incontenibles se dirigían directamente hacia la poderosa falange, dejando a su paso la muerte regada sobre el suelo, caminaban cada vez mas rápido y

el suelo parecía querer partirse alrededor de ellos; la falange lo esperaba.

Algunos pudieron alcanzar a ejecutar una maniobra abriendo las falanges y dejando pasar a los elefantes por esas brechas para luego atacarlos con las lanzas, otros no pudieron y en su afán de contenerlos acabaron aplastados, la batalla ahora se torno un infierno de desesperación, Cayo había sido asesinado por una flecha, Deustch había caído en batalla junto a sus fieles hombres y ahora caminaban acompañados por las hermosas valquirias rumbo a Valhalla, el único héroe sobreviviente era Kasitalos, que se lanzo en la ultima carga de caballería contra los elefantes -¡a la cabeza, a la cabeza! ¡Córtenles las patas, a las rodillas!- y los natate defendían a las moles a muerte pero caían, "los elefantes caían", los aliados perdían cada segundo cientos de hombres, el acero se batía y se rompía en todas direcciones, el mar de acero estaba agitado.

La tarde caía y el llano se había vestido de luto, una alfombra de muertos cubría los pastizales y riachuelos de sangre discurrían entre ellos, los sobrevivientes se podían contar con los dedos de las manos y muy pocos podían caminar por sus propias fuerzas, la guerra había sido salvaje, grade y terrible, no se podía distinguir a cual nación pertenecía tal o cual hombre todos estaban bañados en sangre, la guerra había terminado. Lideres, héroes, y subordinados habían muerto juntos y con honor. Natate había perdido hasta el último guerrero, la amenaza había sido contenida, pero no derrotada.

-¡Marco me amas, algún día me dejaras de amar!

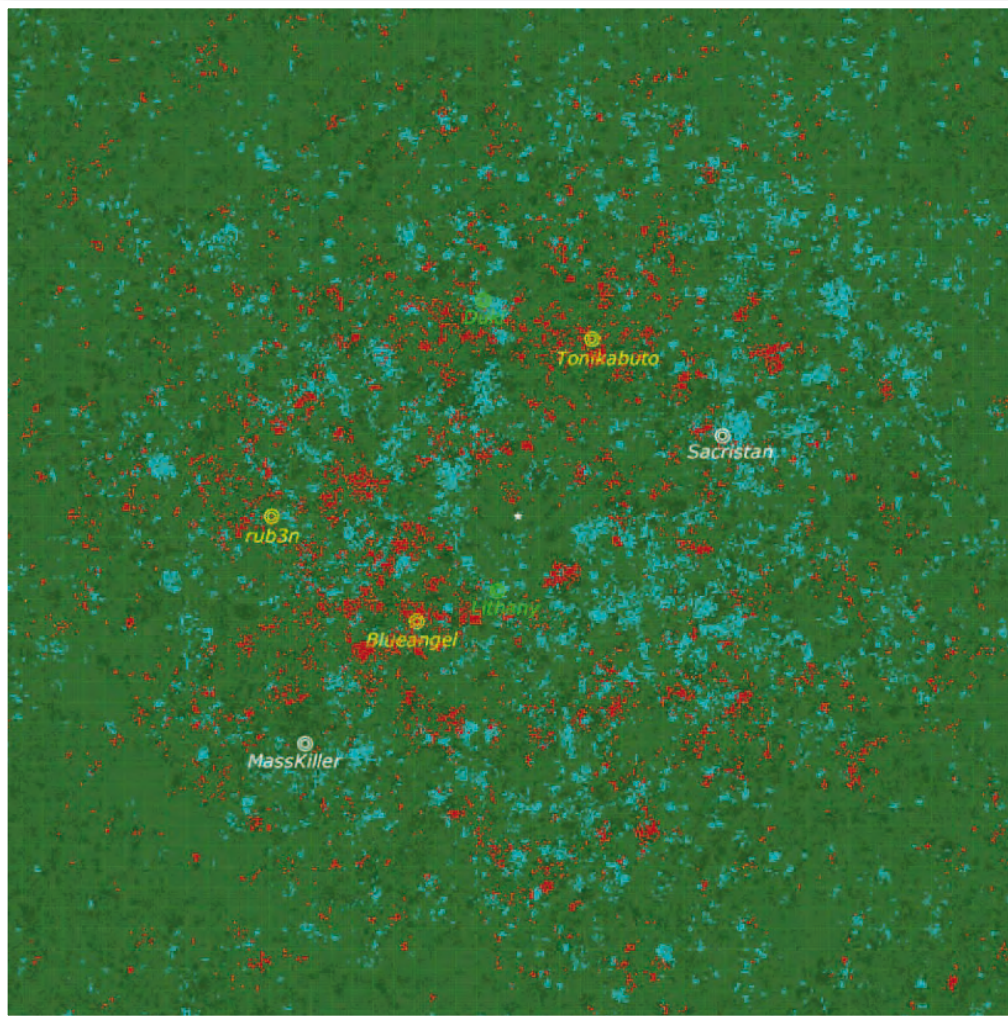
-¡te amare hasta que las estrellas dejen de brillar y las arenas del mar se puedan contar, nada ni nadie no separara jamás, estaremos juntos para siempre Ennovi, para siempre!

A lo lejos dos mariposas volaban hacia el horizonte.

FIN ■

Victor Jesús García Cárdenas

Rizome, uno de los pioneros sobre la idea de la Revista traviana en su artículo de la CNN+ MAGAZINE: *La Gran Guerra de las Maravillas*, analiza con gran detalle la situación final del conflicto:



rojos: --CdR-- / azules: YdT + LCJ

Facción ganadora:

YdT 421624 (12)	LCJ 463670 (34)	PLM 894266 (49)
AdH 1169075 (52)	Laconios 440866 (59)	NWCV*HCS 729981 (55)
AdH2 391922 (45)		HRC 463821 (46)
HISPANIA 803270 (56)	SLN-TRV 414696 (59)	HRC 2 129626 (30)
HISP. E 277134 (53)	SLN-SLN 290855 (50)	HRC 3 22549 (8)
HISP. O 166332 (45)	LN-KFK 34606 (20)	
Mortix 617719 (46)	SLN-LTV 10942 (3)	Whiskys 264461 (56)
Mor{T}ix 108926 (48)	SLN-NOS 57567 (29)	Whiskys2 8781 (14)
IDAWOLD 35908 (34)	SLN-ODIN 65345 (55)	RGB 288768 (58)
	SLN-ENG 371191 (58)	TW[RGB] 141151 (25)
	SLN-SMG 265453 (52)	LDG II 32970 (23)

SUMA: 11.181.794 habitantes (1391 aliados)

Facción perdedora:

--CdR-- 302979 (11)	EdR -/+ 408126 (60)
CdR -/+ 1097524 (55)	EdR+/+ 257335 (44)
CdR+/+ 833958 (39)	EdR +/- 224177 (42)
CdR +/- 740226 (40)	Edr -/- 113503 (32)
CdR -/- 769982 (40)	Nzgl-CDD 1126502 (59)
ORB 980042 (52)	NzgcDD-- 73816 (35)
ORBLinu2 51693 (19)	nazgul-c 164563 (35)
ORBLinu3 180544 (37)	Nzgcd+/- 233793 (43)
DAR-ORB 147657 (43)	Nz-CDD++ 199645 (45)
SOW + - 116029 (30)	
S.O.W.++ 31161 (6)	=ADCS= 106564 (35)

SUMA: 6.361.500 habitantes (585 aliados)

SINOPSIS

SUMA:

11.181.794 habitantes
1391 aliados

SUMA:

6.361.500 habitantes
585 aliados

INTERPRETACIÓN

Se puede ver que ha sido una batalla GLOBAL, como era de esperar, y que casi todo el server ha estado dándose tortas, y/o apoyando la construcción de las maravillas.

YdT+LCJ han sabido tener la mejor diplomacia, que les ha garantizado atraer para sí al mayor número de jugadores, pero hay que destacar que los pequeños de CdR, con casi la mitad de población, han dado guerra hasta el punto de encontrarse los primeros durante muchísimos días seguidos, y solo fueron arrancados del podium a falta de la construcción de los últimos 8 niveles de la Maravilla.

Creo que hay razones suficientes para felicitar a ambos bandos, a pesar de los pesares, unos por conseguir anar tanta gente, siempre fiel a su lado, y llevarlos hasta la victoria, y otros por encontrar fuerzas de flaqueza, casi hasta el final del juego y haber tenido la victoria al alcance de su mano.

**NOTA: Para la elaboración del mapa y estadística, he tenido en cuenta a sus aliados estratégicos más conocidos (siento si he olvidado alguno).*

Mensaje FINAL de Victoria

ENHORABUENA - Lithany y Duki

Querido jugador de Travian: En el mismo segundo han colocado los trabajadores de sus aldeas las últimas piedras de las posiblemente más grandiosas e importantes construcciones que el mundo de Travian había visto desde la caída del Imperio de los Natares en el s1.net. Junto a sus alianzas vs1-ADH y LCJ han edificado Lithany y Duki, bajo el empleo de millones de recursos y el esfuerzo de cientos de miles de tropas para ser los primeros en levantar este edificio y llegar por ello a ser los ganadores de esta Época de la Historia. Y rub3n con su maravilla "Mira mama soy famoso" y también Blueangel han hecho un trabajo estupendo con sus maravillas a los grados 98 y 94. Enhorabuena a todos!! El mayor comandante y atacante de este Mundo, el temido keops, entrará en el libro de la Historia de esta Época, mientras que rub3n permanecerá como un legendario e inolvidable Defensor de los ciudadanos de sus aldeas.

un legendario e inolvidable Defensor de los ciudadanos de sus aldeas. Desde el equipo de Travian queremos agradecer a vosotros, los que habéis permanecido junto a nosotros hasta el final, por vuestra fidelidad y por vuestra comprensión cuando las cosas no marchaban bien. A pesar de esas noches sin dormir y de la gracia que os hacía la producción negativa de grano, esperamos vuestra vuelta a poder volver a daros la bienvenida a un nuevo Mundo de este ya viejo juego de Travian. Hasta luego PS: Todos los que tienen un tiempo del PLUS restante recibirán en breve un email para que puedan transferirlo a otro mundo de Travian.net. Vuestro Equipo de Travian

Maravilla Lithany

Maravilla Duki

Maravillas S1

Jugadores	Nombre	Alianza	Grado
1.	Lithany	Era de Cristal vs1-ADH	99
2.	Duki	Weltwunder LCJ	99
3.	rub3n	Mira mama soy famoso --CDR--	98
4.	Blueangel	Real Elite --CDR--	94
5.	ToniKobuto	El final del camino --CDR--	86
6.	MassKiller	ANARXIA Y OKUPACION vs1-PLM	86
7.	Sacrietan	Arco de Bara vs1-PLM	75
8.	Máximo Aurelio	Los Tres Cerditos vs1-LBLN	50
9.	Luna-rocho	Asilo de Hispania vs1-FBPP	26
10.	Matria	Faladret LCJ	25
11.	Matria	Revolution LCJ	21
12.	Máximo Aurelio	En honor a Smaug vs1-LBLN	11
13.	Lolo II	DUNE Nagl-CDD	10
14.	Stauquar	Arriba HRC vs1-PLM	9
15.	Isatron	Cordera Nagl-CDD	6

Jugadores	Habitantes	Aldeas	Puntos	
1.	rub3n	32892	42	3902677
2.	Lithany	55144	64	1524732
3.	ostare	56	1	1024136
4.	Duki	25573	46	992071
5.	Blueangel	37494	48	562925
6.	Isatron	31906	40	537640
7.	keops	66013	82	350190
8.	Silbaldico	4592	12	339430
9.	unolad	23413	44	228484
10.	Aulo	56312	60	200378
11.	Rydylych	126	1	192897
12.	Hadobora	19781	32	186544
13.	Matria	40238	51	176303
14.	d-trim-tal	16679	27	172942
15.	Orin	1845	7	172111

Defensores S1

Pido disculpas a todos por las grandes omisiones que se hayan podido dar en este artículo. Es imposible incluir todos los sucesos del servidor ya que cada pequeño jugador ha influido

en que el servidor se desarrollara como lo hizo. Entended el gran esfuerzo y número de horas que me ha supuesto el volver a ver el foro del primer S1. Y menos mal que ha sido del primer S1, porque no creo que se hubiera podido hacer con otros servidores con una información

tan pasada, y tanto tiempo después de que todo esto ocurriera he intentado ser lo más objetivo que he podido.

Gracias a todos por haber leído mi artículo. ■

Maikis – Retmostard siempre.

Historia de un Fake

Los hombres, aún los más inteligentes, por lo general, tienden a creer lo posible si les ha ocurrido a ellos, y lo imposible si le ha ocurrido a alguien digno de confianza.

Si he de decirles la verdad, miento, miento más que hablo. Y esta es la única verdad que van a sacar de mis labios. Soy lo que se llama un mentiroso compulsivo. Podríamos decir que si la mentira fuera un arte (que lo es) yo podría ser uno de sus catedráticos.

Empecé a mentir a temprana edad. Debía de llevar pocos segundos en este mundo cuando el doctor me dio unos pequeños azotitos y empecé a berrear como que me hubieran quitado todo el cereal de mi aldea ofensiva el día que has lanzado la off a 34 horas. Esa fue mi primera mentira.

Luego la mentira se convirtió en un juego para mí. Las hacía cada vez más complejas y con argumentos más interesantes. Llegué a tener engañados a mis padres y hermanos durante años con cualquier cosa que se les pueda ocurrir. Una vez me inventé un amigo imaginario, mi madre, pobrecita, que el gran Terabyte la tenga en su gloria, llegó a ponerle plato en la mesa porque estaba convencida de que realmente yo tenía un amigo imaginario que se llamaba Juan, pero en realidad, la mentía, el amigo imaginario era inventado y ella llegó a creer que yo creía que era cierto. Anda que no me ref...

Luego llegaron las exploraciones intelectuales y físicas de mi vida adolescente. Me proponía retos cada vez más interesantes, como engañar a mis compañeros de clase sobre mis conocimientos sobre esta o aquella materia. Burlar las enseñanzas de mis profesores con complicados esquemas geométricos sobre los cuales creaba mis ingeniosas patrañas para mantenerlos entusiasmados conmigo durante el tiempo que duraba la formación, y siempre picaban, nunca se dieron cuenta de que los engañaba.

He llegado a mentir con tal perfección que ahora mismo tengo que apuntarme qué es cierto en mi vida, si es que hay algo, y qué no, para no liarne a la hora de dar argumentos sobre uno u otro tema.

Recientemente, en una enorme fiesta en una cervecería, decidí intentar hacer creer a mis compañeros de cerveza que la muerte me había visitado recientemente pero que con un ardid sacado de un libro de cuentos germanos del siglo XVIII al que evidentemente ninguno de mis compañeros había tenido acceso, engañé a la muerte y con ello a mis amigos. ¡Ah, si hubieran visto sus ojos brillar mientras les canturreaba mi gesta!

Pero la fama es efímera, y nunca logro alcanzar notoriedad más allá de mi círculo de amigos, evidentemente porque lo que cuento, sólo es creíble para una pequeña porción de la población. Digamos que mi ámbito de acción es demasiado local, de ahí que esté trabajando en un nuevo método de engaño que es posible que me dé fama, fortuna y gloria imperecederas.

Los hombres, aun los más inteligentes, por lo general, tienden a creer lo posible si les ha ocurrido a ellos, y lo imposible si le ha ocurrido a alguien digno de confianza, y a pesar de mi convulsión hacia la estafa verbal, soy digno de grandes confianzas.

Podríamos asegurar sin miedo a equivocarnos que soy la base de la confianza de los más grandes que conozcan. Pero eso es otro tema.

Mi plan para este próximo decenio que está a punto de estrenarse es en gran medida conseguir engañar a una enciclopedia y que me registren entre sus páginas como el descubridor de algo, tengo que saber qué debo descubrir todavía, y colocarlo

Burlar las enseñanzas de mis profesores con complicados esquemas geométricos sobre los cuales creaba mis ingeniosas patrañas para mantenerlos entusiasmados conmigo durante el tiempo que duraba la formación

en aquellas impolutas estanterías sobre las que reposa el saber de toda la humanidad...

Ya sé lo que están pensando. Están pensando que en realidad esto que les cuento ya lo han visto en otros autores como Arrabal, Eco, Jarry, Prevent, Miró, Ionesco, y tantos otros genios que decidieron crear una ciencia nueva para burlarse de las ciencias ortodoxas y los colegios profesionales de científicos y

académicos, la patafísica, pero no, ellos buscan el principio de unidad de los opuestos, extrapolando la verdad absoluta de las conclusiones obtenidas mediante investigación y desarrollo de ideas revolucionarias unidas a las falacias más absurdas e inexistentes... Reconozco que atravesé mi época patafísica. Hubo una temporada que en mis círculos de amistades me jactaba de haber hecho el mejor estudio sobre poesía neoclásica en la Irlanda de posguerra que se haya escrito jamás. Eviden-

temente, después de la posguerra no hubo ni un solo poeta irlandés que escribiera poesía neoclásica, pero esto servía de estímulo a mis meninges que improvisaban versos de desaparecidos poetas recuperados en polvorientos desvanes.

Mi imaginación no tiene límites.

Pero ahora me baso en la mentira a corto plazo, el placer que me produce sembrar en la imaginación de otro lo que puede ocurrir de ser cierto todo lo que yo cuento. Y créanme. Con pocas palabras cuento muchas cosas.

Con un simple signo como éste.



Permítanme presentarme señoras y señores. Soy un fake.

Ataque	de aldea											
Tropas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0
Info	No ha vuelto ninguna tropa											

Defensor	Refuerzos											
Tropas	1500	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Defensor	de aldea											
Tropas	0	13956	83	482	193	0	0	0	0	1	0	0
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Mientras yo voy hacia sus aldeas, ustedes sigan, sigan con lo suyo, pidiendo defensas, haciendo cálculos, royéndose las uñas... jajajaja...

Qué placer visitarles de nuevo. ■

Net1: Se perfilan los bloques

Beetles, una de las favoritas para controlar el sector -/+ , tuvo un acercamiento con el bloque de Marte, x7, GAIA y ELITE para formar parte del mismo, pero finalmente algunos desacuerdos, principalmente referentes a Fobos (una de las embajadas de la alianza Marte), impidieron que firmaran una coalición y Beetles continúa su camino. Uno de sus últimos movimientos diplomáticos ha sido absorber a la alianza M.P.E.R., pero al poco tiempo ésta recuperó su identidad abandonando Beetles.

ENANOS, una de las alianzas ganadoras del anterior s1 y favoritas para hacerse con esta partida, pierde fuelle y algunos jugadores abandonan sus embajadas para emprender nuevos proyectos. Su guerra contra la alianza x7 aparenta ser desfavorable por los reportes publicados en el FGT pero todavía conserva algunas de sus alianzas.

L.S.D.V., una de las favoritas para controlar el sector +/-, ha pactado una coalición con el bloque formado por Marte, x7, GAIA y ELITE, que han cancelado su coalición con PANGEAS después de que ésta firmara una coalición con SPQR. Por ahora éste parece el bloque más sólido camino a las maravillas.

Net2: ¡Tiempo de catas...!

Tropas aguerridas, luchas a granel, espionajes, y grandes estrategias tomaron forma una vez más de la mano de los 16 mil juga-

dores que hace 5 semanas aceptaron el reto de darle vida al servidor 2 de mundo Travian. Servidor que desde ya, promete una buena dosis de diversión e intriga durante los próximos meses. La mesa está servida y la tensión garantizada en un toroide que reúne a jugadores muy reconocidos junto a novatos que, sin duda, darán la pelea.

Las alianzas ZASS, -lnQ- y sus respectivas canteras vienen tomando el liderazgo general ubicándose como los más agresivos, pero la aguerrida WRC ha dejado claro que está allí para quedarse, y sus valerosas tropas harán lo necesario para adueñarse del poder. La escalada de HC es también digna de mencionar y seguro que dará sorpresas como: [Auryn], Vanir y Thas, cuyos ejércitos ya equilibran el juego.

Los robos han pasado de lado para darle paso a las catas, en un server que luce como speed y cuyas flechas rojas se encienden sin dar tregua. Sin duda, es tiempo de guerra, tiempo de mostrar las armas: afiladas espadas, potentes porras, y estrategia, la misma que inclina la balanza cada segundo, en una lucha donde todo puede pasar.

Net3: Dominando sectores

El transcurso del servidor está siendo tranquilo y quizá el hecho más importante a destacar es la guerra que mantienen Ranlew y GEWOK. Hay que mencionar que, tras el abrumador arranque de WMDK en el server, han ido apareciendo alianzas enemigas que

han formado un bloque "antiWMDK" que les están molestando más de lo que ellos hubieran deseado. El último movimiento de WMDK ha sido irrumpir con la adhesión de una nueva embajada. Por otro lado cabe mencionar que ACME y DOOM han creado una coalición para hacer frente a las alianzas que les disputan el sector.

Mientras tanto, CAOS sigue a lo suyo dando guerra y haciendo visitas con esos queridos cabezones a diestro y siniestro. Corren rumores de posibles coaliciones para terminar de dominar el sector y los posibles perjudicados de este movimiento serían CNT y EPC, los cuales aguantan como pueden los envites de sus contrincantes.

Net4: La aparición de Natares

El pasado 11 de Septiembre hicieron su aparición estelar los artefactos en el servidor estrella, como no ha podido ser de otra manera, las alianzas invitadas tienen el dominio sobre casi todos los artefactos quedando en la cabeza del ranking de artefactos el bloque **Legends-RdN** (30 artefactos) seguido de **SAR** (22 artefactos), bloque **PROSS-La Horda- LmdC** (20 Artefactos) y bloque **Sethyan-HxBxS** (8 artefactos).

Seguiremos de cerca este ranking para ver como estas alianzas se disputan tan preciados tesoros.

Queremos felicitar a las alianzas I? Y Akkad-BI por haber conseguido un artefacto cada una de ellas a pesar de no estar entre las destacadas del servidor.

Net6: Classic Duelo de titanes!

Los bloques SEA y LC-N están luchando encarecidamente por la victoria del servidor, si alguien tiene ganas por un rato de ver buenos reportes y hasta donde llegan los ejércitos en este servidor de versión clásica le aconsejamos pasar por el FGT donde nos podemos hacer una idea de la gran lucha que se está llevando a cabo entre estos dos grupos de grandes jugadores.

Net7: Menudo porrazo!

La que es sin lugar a dudas la guerra más vistosa del servidor, Own3D&Fail Vs UNIONS, nos ha ofrecido hace unos días un espectáculo sin igual.

Y es que siendo el nivel y el potencial de Own3D&Fail bastante superior (al menos a nivel de ofensivas), Unions parece haberles pillado el punto ya que en un solo día y en una misma cuenta han estampado nada más y nada menos que 12 ejércitos y ha dejado 2 bastante tocados, siendo algunos de estos ejércitos realmente espectaculares. ¿Premoción?, ¿suerte?, ¿ayuda de algún topo?

Lo que está claro es que éste ha sido un duro golpe a la moral del bloque Own3D&Fail y, si se repitiera pronto algo parecido, la balanza podría comenzar a inclinarse hacia el otro lado. ■

Vuestra colaboración tiene una gran recompensa

Un mes de plus por su aportación en el debate:

- *The return, Net3*
- *Juankm, Net3 y Netx*
- *Blue Rider (drago)*
- *Anónimo, netx*
- *Server, netx*
- *Homero Simpson, netx*
- *Kspr, net2*
- *Anarquista*

Un mes de plus por su aportación a las fotos:

- *dalufra99, Netx*
- *Nico, net3*
- *Peperico, net6*
- *Antonio Miguel Fadrique*
- *dragon oscuro, Netx*
- *server, netx*
- *orion27, CLR*

600 oros por su aportación a Travianero Especial:

- *Maeseocten*

600 oros por la tira cómica:

- *Gnoma del Net7*

600 oros por el relato:

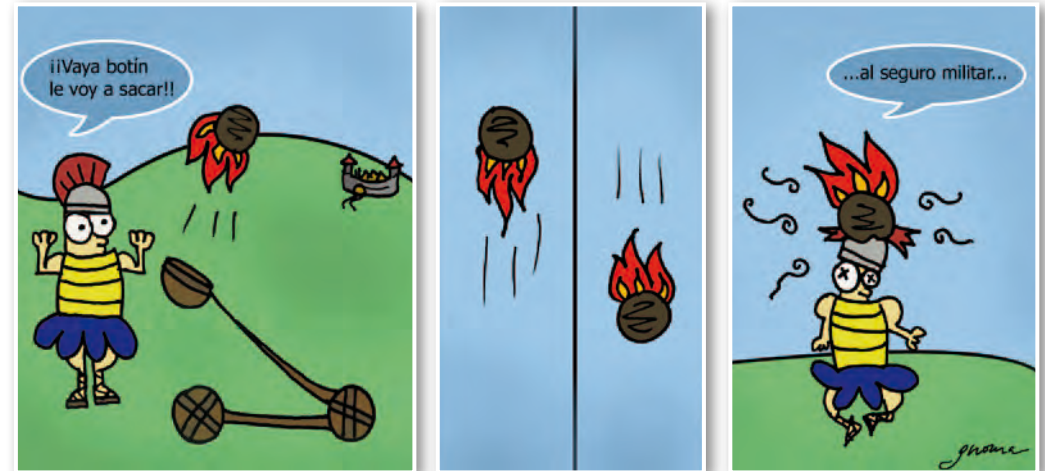
- *vitoz del Net3*

300 oros y 1 mes de plus por el concurso de escudos:

- *Delfinus Delfis*

Deberá elegir dos personas más, enviando su nick y servidor en Travian Net.

Tira cómica



Travian
Magazine
La Revista Oficial