

Travian

Magazine

Nº VIII

La Revista Oficial

Este mes...

os presentamos el "II 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

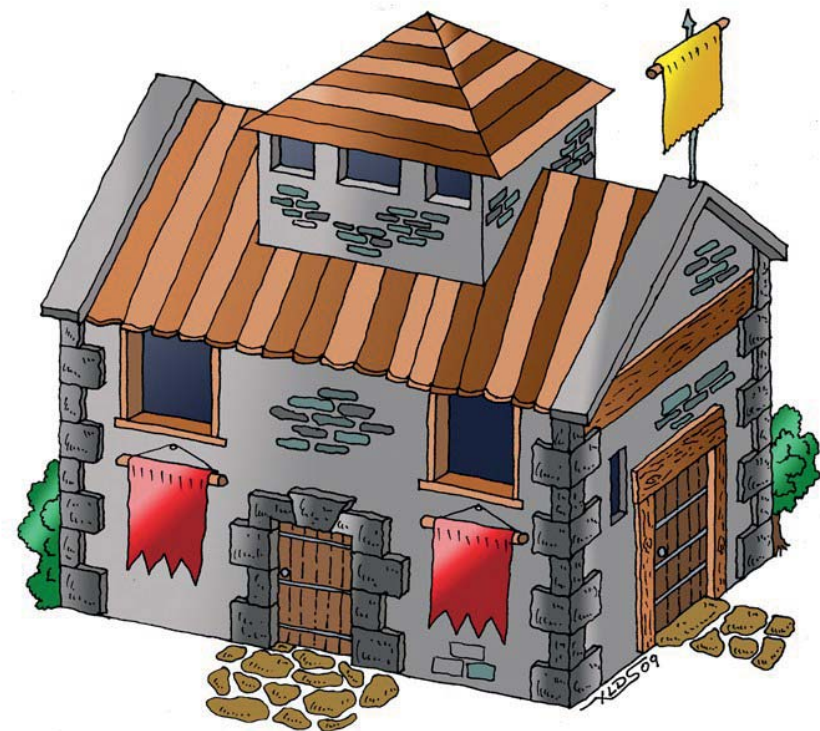
Resultados, Debates,
Reportes de batallas...

Historia

Vercingétorix
El asedio de Alesia

Travianeros

Concursos, Noticias de
los Servidores, Fotos...



Travian Magazine Nº VIII

Editorial

Travian Magazine empieza una nueva etapa, una nueva aventura en la cual demostraremos que hemos aprendido de los errores del pasado y no dejaremos de mejorar para conseguir de esta revista vuestra revista. Somos jugadores y ex-jugadores al frente de una revista de un juego, nuestro juego, ¿quién mejor que nosotros para elaborar íntegramente esta labor?

A lo largo de casi un año de publicaciones de Travian Magazine, han sido muchas las colaboraciones externas, agradecemos a todas ellas su granito de arena en este proyecto; maquetadores, editoriales, diseñadores y grandes profesionales del mundo de la publicidad que gracias a sus críticas, algunas muy constructivas, han hecho posible que Travian.net disponga hoy de una nueva revista.

Pedimos disculpas por el retraso de esta edición de Travian Magazine, hacer, organizar y preparar un equipo y lanzarlo a hacer solos lo que de hecho es nuestro no es nada fácil. Con esta revista despedimos el 2009 y preparamos un regreso con bastantes novedades para el próximo año. Queremos también pedir disculpas por la falta de actualización de algún artículo y por la falta de noticias de los servidores pero en tres

meses son tantas las cosas que han pasado que nos es imposible reflejarlas todas en este número.

Ya puestos a anunciar, comenzamos con un adelanto, nos satisface hacer pública la bienvenida a nuestros compañeros del Travian.cl que a partir del próximo número se unen a nuestro proyecto para hacer que cualquier gran gesta, sea española o latina no pase desapercibida y dejar constancia de ella para el resto de los tiempos de Travian.

Para finalizar queremos agradecer de forma especial la inestimable colaboración del Grupo Camaleón ya que nos guiaron en este tramo final de la revista y maduraron nuestro proyecto como antes nadie lo había hecho. Ellos han estado detrás de las últimas revistas y nos han facilitado herramientas y recursos para poder coger este camino y enfrentarnos a esta aventura como buenos Travianeros que somos, con valentía.

Feliz fin de año y que el próximo os venga cargado de nuevos retos divertidos a los que enfrentarse y salgáis airosos de ellos gracias a ese corazón guerrero que todos tenéis.

Travian Magazine

Sumario

003

El Tablón

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

005

El Juego

- Hackeos en Travian
- Los insultos en Travian
- Analizamos el servidor Estrella
- La herrería
- Reportes de batalla

017

Historia

- Vercingétorix. El asedio de Alesia

019

Travianeros

- Concurso Foro Activo
- Travianero especial: Travian, ése bendito vicio...
- Debate: Cuentas compartidas
- Fotos
- Relato del mes
- Historia de humor
- Travicrónica 3ª parte
- Noticias
- Premios
- Tira cómica

Staff

Administración de Travian Net: Juan Álvarez y Marcos Carballeira

Diseño y maquetación de Travian Magazine: Francisco Pardo Leirado-Amado

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, Xavi Carrasco, Pablo Elia, Ana Cañizar, Josefina Fassoli, Antonio Rubio y el equipo de Reporteros de TM

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

Hola:

Me encanta la revista la leo de principio a fin...a parte de felicitarlos por todos los aportes que hacen al juego y cada una de las secciones de la revista que están buenísimas.... quería reclamar si se puede decir así y es referente a que en el número 6 comenzaron una historia de un Señor que si no mal recuerdo se llamaba Juan y sufrió un accidente camino al trabajo ...por que se estrelló contra un camión ...lo dejaron en cuidados intensivos y a su señora embrazada llorando...y me quede esperando el fin de la historia porque era continuara...y en este numero busque hoja por hoja y nada no esta la segunda parte...me podrían contar que pasa con el buen Juan...

Muchos saludos y espero algún día editen el final de la historia que estaba interesante...

Bones

Respuesta:

Hola Bones, como bien dices la Travicrónica consistía en tres partes, y en el último número no pusimos la tercera parte por un problema de espacio pero como no podíamos dejar la historia a medias y para los que tenáis la intriga de saber como terminaba la hemos incluido en este número.

Aquí podrás disfrutar de la última parte de la historia de nuestro valiente Juan, esperamos que os guste.

Buenas

He visto que en varios servidores en el foro general hay reporteros de Travian Magazine, la idea no me parece mala la verdad pero sí un tanto peligrosa. ¿Qué pasaría si algún usuario del foro dijera que es el reportero cuando no lo es para sacar información? ¿Cómo podemos saber que esas cuentas son de reporteros de Travian Magazine de verdad?

Álvaro.

Respuesta:

Hola Álvaro. En todos los apartados del foro general (FGT) hay moderadores que evitan todo tipo de infracciones de normas. Estos moderadores son los encargados de supervisar este tipo de cosas y desde luego la suplantación de un miembro de la administración de Travian Magazine es una falta a las normas y estos moderadores lo banearían

tan pronto se dieran cuenta. Me alegro que te guste la idea de los reporteros, gracias al compromiso de muchos jugadores que han decidido ayudar a nuestra revista podemos llevar adelante este tipo de iniciativas.

Por otro lado aprovecho la ocasión para recordaros que también existe una cuenta "Reportero" dentro de cada server, para que podáis tener un contacto más directo con Travian Magazine.

Solo las cuentas de la administración son las que pertenecen a la alianza "Admins". Aun así en ningún caso tenéis que facilitar vuestra contraseña a nadie, ya que los miembros de la administración no la necesitan para ningún tipo de comprobación. Y si veis que alguien se hace pasar por el reportero o cualquier otro miembro de la administración denunciadlo a "el juez".

Saludos gente de Travian Magazine

Desde el número seis de la revista no puedo descargarla desde el ordenador del curro y la verdad que me gustaría saber que pasa ya que ahí es el mejor sitio que tengo para leerla. ¿Dónde puede estar el problema?

Ratzier

Respuesta:

Hola Ratzier. Las últimas ediciones de Travian Magazine llevan links directos a las páginas y algunas cosas más que tal vez pueden dar problemas con alguna versión antigua de tu programa lector de PDF. Lo más cómodo para evitar esto es descargarte la última versión de Adobe Reader desde su página principal. La descarga es gratuita y con ello no tendrás esos problemas. ■



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 (150 oros)

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. Los 150 oros sólo podrán ingresarse en cuentas de Travian Net.

FOTOS (150 oros)

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.

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.

Premios (colaboración con Foroactivo.com):

- 1º- 2000 créditos y 60 oros para su creador
- 2º- 1000 créditos y 30 oros para su creador
- 3º- 500 créditos y 15 oros para su creador
- 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. ■

Hackeos en Travian

En Travian también existen personas cuyo único objetivo es fastidiar a los demás. A algunas de estas personas les divierte dedicarse al robo de cuentas y por desgracia, esto es algo más frecuente de lo que debería. Muchas veces la irresponsabilidad o desconocimiento del dueño es la que ocasiona esto y la gran mayoría de veces no sabemos qué hacer ante esta situación. Desde Travian Magazine hemos querido recopilar información sobre los Hackeos (crackeos más correctamente) para ayudar a evitarlos y, en caso de que ya hayan ocurrido, sepáis que tenéis que hacer.

¿Qué es cocinar?

Lo realizado por el cocinero.

¿Quién es el cocinero?

El que sabe cocinar.

Siguiendo esta quizás absurda lógica que aprendí en la primaria:

¿Qué es hackear?

Lo realizado por el hacker.

¿Quién es el hacker?

El que sabe hackear.

Así pues queda claro que para saber en qué consiste un hackeo debemos remontarnos a la pregunta: ¿Quién es el hacker?

Según la Wikipedia, podría denominarse hacker a las personas que estuviesen dentro de uno de estos 3 grupos:

- Gente apasionada por la seguridad informática. Esto concierne principalmente a entradas remotas no autorizadas por medio de redes de comunicación como Internet ("Black hats"), pero también incluye a aquellos que depuran y arreglan errores en los sistemas ("White hats") y a los de moral ambigua como son los "Grey hats".

- Una comunidad de entusiastas programadores y diseñadores de sistemas originada en los sesenta alrededor del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), el Tech Model Railroad Club (TMRC) y el Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT. Esta comunidad se caracteriza por el lanzamiento del movimiento de software libre. La World Wide Web e Internet en sí misma son creaciones de hackers. El RFC 1392 amplía este significado como "persona que disfruta de un co-

nocimiento profundo del funcionamiento interno de un sistema, en particular de computadoras y redes informáticas"

- La comunidad de aficionados a la informática doméstica, centrada en el hardware posterior a los setenta y

en el software (juegos de ordenador, crackeo de software, la demoscene) de entre los ochenta/noventa.

Sin embargo, y por triste que suene la realidad, hoy en día conocemos la palabra "hacker" como un sinónimo de "criminal informático", pero el conocimiento de

un tema siempre nos acaba recordando lo mal usado que puede estar un término, pues realmente un hacker es simplemente alguien capaz de manejar con gran habilidad cualquier sistema informático con el fin de sacarle más partido o divertirse, mientras que los verdaderos "criminales informáticos" reciben otro nombre: "crackers", y son éstos los maliciosos, cuyo objetivo es introducirse ilegalmente en sistemas, crear virus, robar información secreta y todo tipo de acciones similares (y no lo hacen por aprender o divertirse, sino con fines realmente "malignos" e ilegales).

Bien pues, ¿cómo podemos adaptar estos nuevos conocimientos a Travian?

Últimamente estamos recibiendo muchas quejas de hackeos (bueno, de crackeos) y lo que queremos explicar este mes es cómo evitarlos o cómo actuar en caso de sufrir un crackeo sobre nuestra queridísima cuenta de Travian, esa cuenta a la cual tanto tiempo y sufrimiento hemos destinado.

¿Qué hacer para que no nos crackeen la cuenta?

1º El único sitio donde podemos dejar la cookie puesta es en nuestro PC.

2º Siempre que estemos en un sitio público no debemos olvidar borrar el cookie al hacer el "logout". Esto es fundamental en colegios, bibliotecas, cybers, telecentros, casas ajenas, etc.

3º No debemos dar la contraseña a NADIE. Es muy importante este punto, buscad representante si lo necesitáis y si le dejáis la cuenta a alguien, que no juegue vuestro servidor, por motivo de fuerza mayor, cuando volváis cambiad de nuevo la contraseña.

4º Registra tu cuenta con un correo desconocido para TODO el mundo. Sólo tú debes conocer la dirección y su contraseña y usa otro correo para comunicarte con tus compañeros. Se recomienda que no sea hotmail. No creéis cuentas temporales de las cuales olvidéis la contraseña, pues a la hora de reclamar no podréis hacer nada al no tener acceso a esa cuenta.

5º Nuestra contraseña de Travian tiene que ser alfa-numérica (letras+números), mínimo 8 caracteres.



6º Cambiar nuestra contraseña asiduamente (una vez al mes es suficiente).

7º No descargues programas para Travian, muchos se usan para conseguir contraseñas de jugadores.

8º No metas tu contraseña en ningún lugar que no sea la página web oficial de Travian.

9º Si cuando estas dentro tu cuenta se te vuelve a la pantalla de "Login" significa que hay alguien más dentro de tu cuenta. Si no sabes bien quién es (puede ser un representante), cambia la contraseña inmediatamente.

10º Si la cuenta con la que juegas es regalada, asegúrate de que esté registrada a un correo únicamente conocido por ti.

11º Los administradores de Travian JAMÁS te pedirán tu contraseña, no se la des a nadie y ponte en contacto con el juez del servidor o con admin@travian.net para denunciarlo.

12º No uséis la misma contraseña para varios servidores, éste es un error muy común que debéis evitar.

¿Cómo crear una contraseña segura?

Según el registro estadístico de 28.000 contraseñas robadas, más de un cuarto de los usuarios de Internet (16%) eligen simplemente un nombre como contraseña, en general el de ellos mismos o el de sus hijos, un 14% se confían en una simple progresión nemotécnica en el teclado, el 5%, en especial los más jóvenes, eligen un programa televisivo o un personaje famoso para su contraseña, un 4% de los inter-

nautas se contentan con elegir la palabra password o mipass o contraseña, algunos rebeldes (3%) eligen un mensaje respondón del tipo: no me importa, lo que sea, Si o No, y otros pocos seleccionan expresiones sentimentales del tipo: te amo pero hay también te odio.

La siguiente lista publicada por PC Magazine tiene unos años pero sigue de plena actualidad y coincide con la publicada un año atrás con la página alemana FlirtLife, se trata de las 10 contraseñas comúnmente más usadas alrededor del mundo.

1. password
2. 123456
3. qwerty
4. abc123
5. letmein
6. monkey
7. mspace1
8. password1
9. link182
10. (primer nombre del usuario)

Tras hablar con el administrador de Travian, puedo añadir a esta lista algunas de las más usadas también en nuestro querido juego:

11. nopass
12. Travian
13. s.e.x
14. |@#€↵
15. ¡"•\$%&
16. ¿?=&/

Si tu contraseña corresponde con alguna de las mencionadas anteriormente, no sé qué haces leyendo esta frase, deberías cambiarla YA.

- Puntos importantes al crear nuestra contraseña para que sea segura:

· Que no sea corta. Cada carácter que agregas a tu contraseña aumenta exponencialmente el grado de protección que ofrece ésta. Las contraseñas deben tener 8 caracteres como mínimo; 14 caracteres sería lo ideal. Muchos sistemas también admiten el uso de la barra espaciadora para las contraseñas, de modo que puedan crearse frases compuestas de varias palabras (una frase codificada). Por lo general, una frase codificada resulta más fácil de recordar que una contraseña simple, además de ser más larga y más difícil de adivinar.

· Combina letras, números y símbolos. Cuanto más diversos sean los tipos de caracteres de la contraseña, más difícil será adivinarla además que esquivaremos los famosos programas que descifran contraseñas.

· Cuantos menos tipos de caracteres haya en la contraseña, más larga deberá ser ésta. Una contraseña de 15 caracteres formada únicamente por letras y números aleatorios es unas 33.000 veces más segura que una contraseña

de 8 compuesta de caracteres de todo tipo. Si la contraseña no puede contener símbolos, deberá ser considerablemente más larga en caso de que se desee conseguir el mismo grado de protección. Una contraseña ideal combinaría una mayor longitud y distintos tipos de símbolos.

· Utiliza todo tipo de teclas, no te limites a los caracteres más comunes. Los símbolos que necesitan que se presione la tecla "Mayús" junto con un número son muy habituales en las contraseñas. Tu contraseña será mucho más segura si eliges entre todos los símbolos del teclado, incluidos los de puntuación que no aparecen en la fila superior del teclado, así como los símbolos exclusivos de tu idioma.

· Utiliza palabras y frases que te resulten fácil de recordar pero que a otras personas les sea difícil adivinar.

- Un ejemplo de como tener una contraseña segura en 6 pasos:

1. Piensa en una frase que puedas recordar. Ésta será la base de tu contraseña segura o frase codificada. Piensa en una frase que puedas memorizar sin problemas, como "Mi hijo Ángel tiene tres años".



2. Comprueba si el equipo o el sistema en línea admite directamente la frase codificada. Si puedes utilizar una frase codificada (con espacios entre caracteres) en el equipo o en el sistema en línea, hazlo.

3. Si el equipo o el sistema en línea no admite frases codificadas, conviértelas en contraseñas. Utiliza la primera letra de cada palabra de la frase que ha creado para definir una palabra nueva sin sentido. Si tomamos la frase del ejemplo anterior, tendríamos: "mhátta".

4. Aumenta la complejidad combinando mayúsculas, minúsculas y números. También resulta de utilidad cambiar letras o cometer errores ortográficos voluntariamente. Por ejemplo, en la anterior frase codificada, considera la posibilidad de escribir incorrectamente el nombre Ángel o de sustituir la palabra "tres" por el número 3. Existen muchas posibilidades de sustitución. Por otra parte, cuanto más larga sea la frase más compleja podrá ser la contraseña. La frase codificada podría convertirse finalmente en "Mi Hijo Áng3l tiene 3 año5". Si el equipo o el sistema en línea no admite frases codificadas, utiliza la misma técnica para la contraseña abreviada. El resultado podría ser una contraseña como "MhÁt3a".

5. Por último, realiza sustituciones con algunos caracteres especiales. Puedes utilizar símbolos que parezcan letras, combinar palabras (quitar espacios) y recurrir a otros medios que permitan crear contraseñas más complejas. Mediante estos trucos, podemos crear una frase codificada como "MiHiJo @ng3l ti3n3 3 año5" o una contraseña abreviada (con las primeras letras

de cada palabra) como "MiHi@t3a".

6. Prueba la contraseña con el comprobador de contraseñas: (http://www.microsoft.com/latam/athome/security/privacy/password_checker.aspx) es una característica de este sitio Web que le ayuda a determinar el nivel de seguridad que ofrece una contraseña a medida que la escribe (esos datos no se registran).

El problema viene si tenéis mala memoria como yo, pues si te paras a pensar un rato, bueno, más que a pensar a contar, descubres que tienes unas 15 contraseñas que memorizar, y claro, ahí es donde vienen las confusiones... ¿para qué página usaba yo esa contraseña? ¿y en esta otra página cuál era la que usaba?... Siempre hay ayudas para este tipo de cosas; por ejemplo, siempre tienes el típico lápiz y papel en el cual escribirlas todas y para qué las usas y luego guardarlos bajo candado, también tienes la opción (nada recomendable) de crear un archivo Word donde escribirlas y guardarlas, ¿por qué nada recomendable?, Pues porque si te crackean el PC y encuentran ese archivo tendrán en su poder todas las contraseñas que usas y no sólo eso, sino también el lugar en el que usas cada una; y es por ello por lo que yo os recomiendo el uso de algunos programas fáciles de descargar como el KeePass o el Password Prime, ¿En qué consisten?, en resumidas cuentas: guardas dentro de ellos todas las contraseñas y los lugares de uso y codificas la entrada al programa con una única contraseña maestra. Eso quiere decir que en lugar de recordar 15 contraseñas difíciles sólo has de recordar una "muy muy difícil" que te dará acceso a todas las demás, a prueba de las peores

memorias, ¿verdad?.

¿Y si aun así nos han crackeado?

El primer paso es ir al "Login" del servidor que jugamos, ponemos nuestro nombre y luego le tras al azar a modo de contraseña, obviamente no coincidirán y nos saltará una pantalla diciendo que la contraseña es incorrecta y debajo aparecerá otra opción más: "¿Contraseña olvidada?- Crear contraseña nueva, pincharemos ahí y acto seguido veremos cómo un correo de Travian llega a la bandeja de entrada del correo electrónico con el que registrásemos la cuenta en el servidor. Allí aparecerá un enlace de activación que deberemos pulsar y que nos reconducirá hasta nuestra cuenta. ¡SOLUCIONADO!



Si por algún motivo extraño esto no lo solucionas, desde el correo con el que registraste tu cuenta en Travian debes enviarle un email a admin@travian.net explicándole tu caso, él tomará medidas para solucionar tu problema. El problema real viene cuando también te han

robado el email (por eso se insiste en que sea único para Travian y que sólo tú lo conozcas, para evitar esto), aquí la administración de Travian poco puede hacer, solo aconsejarte paciencia y que te pongas en contacto con el proveedor de tu email, ellos te indicarán los pasos a seguir para recuperarlo. Una vez conseguido: CAMBIA TU EMAIL DE Travian POR OTRO DISTINTO, RECIÉN CREADO Y CON UNA CONTRASEÑA SEGURA.



Para ello entrarás en tu cuenta de Travian y seguirás estos pasos: "Perfil"- "Ficha del juego" e introducirás el email que acabas de recuperar en "email viejo", luego procederás a indicar el nuevo. No te olvides de "Guardar". Cuando hagas esto, Travian os mandará un email a las dos cuentas de correo con un código, meter ese código en la ficha de juego es el último paso para realizar el cambio correctamente.

No obstante cualquier duda que podáis tener al respecto podéis contactar con nuestro administrador a través de su email admin@travian.net. ■

Insultos en Travian



Acabo de llegar a casa, y con gran nerviosismo me dirijo a ver qué ha sucedido con el ataque que lancé esta mañana, estoy impaciente, es mi primer servidor de esto llamado Travian y es el primer ataque a tanta distancia...cuatro horas de viaje nada más y nada menos. Entro en la cuenta y veo refuerzos llegando, "una buena señal" pienso. He cazado a ese tipo que me atacaba desde el principio de servidor y estoy eufórico. Tengo mensajes de compañeros de alianza que me dan la enhorabuena por el ataque, y un par de mensajes del jugador al que atacué y le pille la ofensiva en

casa....abro el mensaje y me quedo blanco. El jugador me dedica toda clase de improperios...y no sé qué hacer. ¿contesto?¿ no contesto? ¿le insulto más? ¿qué hago?

Esta situación por desgracia es más frecuente de lo que nos gustaría a todos los que disfrutamos del juego, y por tanto queremos, desde la revista, explicar a todos los jugadores, principiantes y veteranos, los pasos a seguir en esta clase de situaciones. Ante todo calma y pensemos sobre todo en no entrar en el juego del que insulta u ofende, pues nos puede llevar a ser sancionados, aunque respondamos a una provocación, eso no es motivo suficiente para que entremos también en descalificaciones e insultos, por lo tanto, calma

y sigamos lo que a continuación expondremos.

En primer lugar, Travian es una comunidad, y como tal tiene sus normas y exige un comportamiento determinado que es aceptado por todo jugador que se registra. Bajo ningún concepto se permite participar en "lenguaje abusivo, difamatorio, sexista, racista o soez; Denigrar cualquier religión, raza, nación, género, edad u orientación sexual; Amenazas a personas con acciones en la vida real". Siempre "Debe comunicarse con otros en un tono cortés, y de forma educada".

Este tipo de lenguaje y conducta se extiende a las descripciones, a los nombres de fichas y alianzas, a los perfiles, foros internos, a los "igm", a los nombres de los héroes y a todo contenido susceptible de poder ser comunicado a través del juego.

Dicho todo esto, si alguien te insulta o consideras que es ofensivo y se puede incluir en lo dicho anteriormente ¿qué hacer. La respuesta es sencilla, hay que acudir a El Mediador.

El mediador es una ficha de juego que se encuentra en todos los servidores bajo ese mismo nombre, y que forma parte de la alianza Admin, no participa en el juego de forma activa, por lo que no se le puede atacar, pero si vela por el correcto funcionamiento del juego. Ahí encontramos a Support, a "el juez" y a nuestros queridos reporteros también, cada uno tiene sus atribuciones, y es El Mediador el encargado de velar por el correcto desarrollo de las relaciones entre las diversas fichas de juego de cada servidor.

En el caso de recibir un igm como el del ejemplo, recibiendo insultos o considerando que el contenido es ofensivo debemos mandar un igm a El mediador con el siguiente contenido para realizar una denuncia correctamente

- Nombre del que le insulta
- Fecha del mensaje
- Link del mensaje
- Contenido completo (copiar el contenido y adjuntarlo).

Una vez hecho esto, el mediador tomará las

medidas oportunas. Recordar que no hay que mandar más de un igm y será El mediador el que se dirigirá a nosotros si necesita alguna aclaración más.

En todo caso si se insulta, se recibirá un castigo: Los insultos graves se sancionarán de modo ejemplar; Las denuncias falsas e intentar engañar o mentir será castigado más duramente. Además de la sanción se exigirá disculparse. Un apunte al respecto, si nuestra cuenta ha sido bloqueada y el que ha emitido el insulto es un representante nuestro, hemos de informar al mediador, el cual con sus herramientas comprobará esto y el sancionado será la persona que ha emitido el insulto. Es muy común que los representantes insulten desde el representado en vez desde sus propias cuentas.

El proceso lleva su tiempo, y habitualmente los mensajes son leídos en menos de 24 horas desde su envío, siempre en función de la carga de trabajo de El Mediador. Esta es una cuestión importante que hay que resaltar, y es que los responsables de la ficha del mediador, son personas como todos nosotros, y que tienen una tarea complicada que lleva tiempo y esfuerzo y que no se enfrentan a una denuncia solitaria, así en ese sentido al preguntarle al mediador del servidor speed nos refleja la realidad diaria de su trabajo "normalmente el servidor más cargado es el speed, con más de 100 mensajes diarios con casos de denuncias que van desde insultos entre jugadores, perfiles ofensivos, y como novedad, desde que se pueden ver los nombres de los héroes, el mediador también debe vigilar que éstos no sean ofensivos".

Esto nos muestra la abundante tarea de controlar tantos aspectos, y que les absorbe tanto tiempo, por eso debemos tener calma y dejarles actuar, sin mandar más mensajes que sólo entorpecerán la labor del mediador, cuya tarea es ardua. En propias palabras del mediador "siempre es complicada la labor del mediador, ya que debe tratar con los denunciados, investigar las denuncias, comprobar las disculpas y aplicar las sanciones. Por eso creo que aunque el juez tiene más casos, los del mediador tienen mayor duración, por tener que enviarse un mayor número de mensajes hasta dar por cerrado un caso"

Pero no solo se dedican a controlar lo ya expuesto, por si fuera poco, un nuevo fenómeno aparece en el juego con mayor frecuencia, hecho que incrementa notablemente su carga de trabajo "Mucha gente piensa que los mediadores solo se encargan de los insultos, sin embargo también se encargan del chantaje. Este tipo de casos cada vez se da más. Jugadores que piden a otros que les cedan aldeas, que les den recursos (incitando al pushing) etc; cada vez es más

común recibir denuncias de ese tipo".

Cuando se habla de servidores que puedan resultar "conflictivos" es inevitable pensar en el Servidor Estrella, por la enconada rivalidad de los jugadores, preguntado el mediador al respecto, nos sorprende la respuesta: "Uno de los servidores más tranquilos que hay es el estrella, quizás por la experiencia y nivel de los jugadores que saben de qué va este juego y no usan lenguajes inapropiados"

Por tanto, animamos a todos los jugadores a seguir el ejemplo de los mejores jugadores de los servidores.net, que no es otro que entender que esto es un juego, nada más y

nada menos, y que se exige un respeto a todas las fichas de juego, grandes o pequeñas, y sus componentes, independientemente de su edad sexo o condición, en el trato que se den entre ellas.

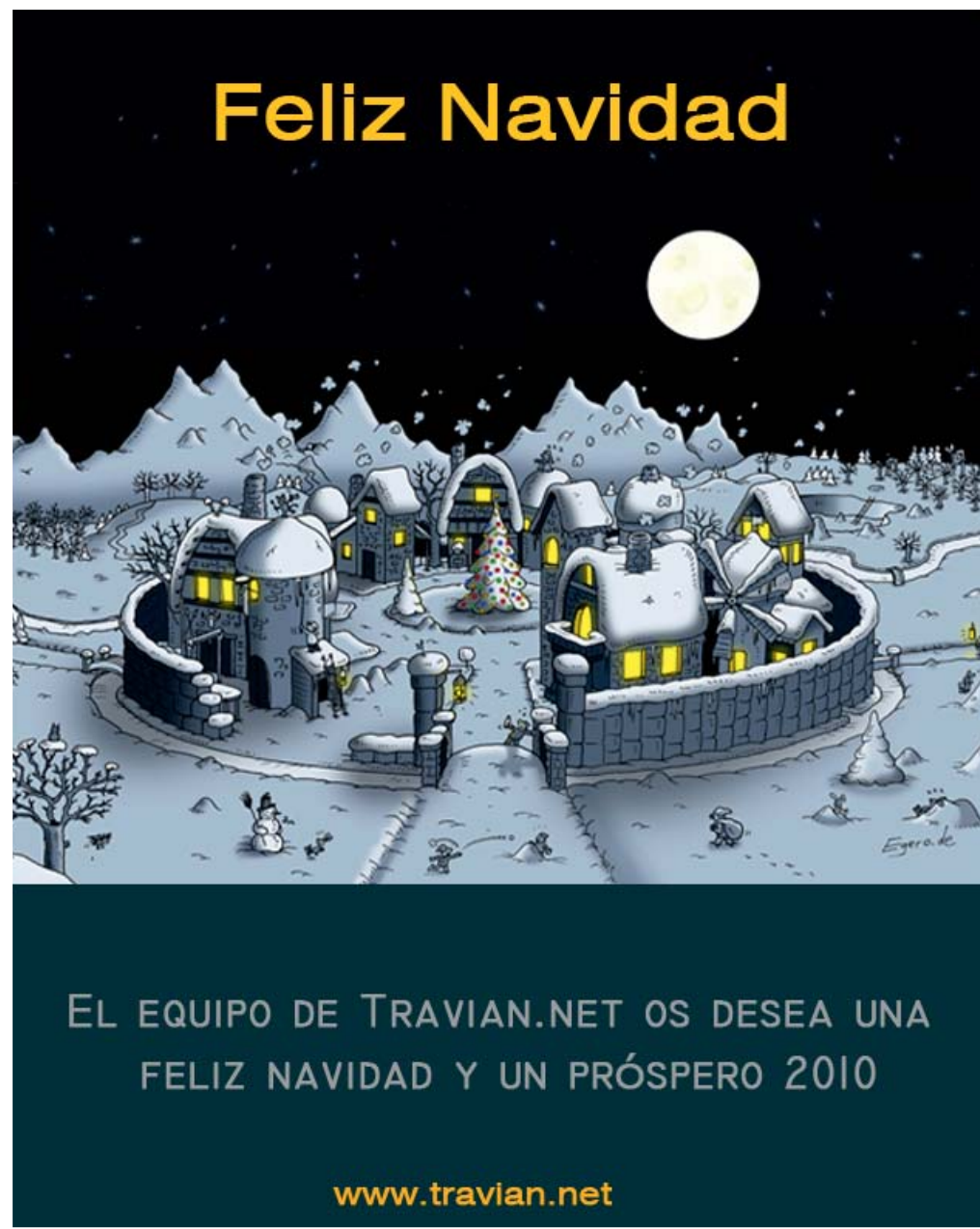
Lo ideal sería que no hiciera

falta necesitar la existencia de El mediador, y en la mano de Todos está, comportarnos educadamente y con respeto para seguir disfrutando de este gran juego. ■

[Inicio](#) | [Ayuda](#) | [Foro](#) | [Chat](#) | [Ataques](#) | [Noticias](#) | [Opciones](#)

Alianza		Descripción
Detalles:		
Administración:	Admins	- Preguntas generales del juego: por mensaje en el juego al destinatario: support
Miembros:	Admins	
Idioma:	362.	- Preguntas por el foro: a los moderadores de la sección correspondiente del foro (http://forum.travian.net)
Aldeas:	1735	
Aldeas abandonadas:	4	
		Muchas gracias y ¡que lo pase bien!

Jugador	Habitantes	Aldeas	
el juez	630	1	●
el mediador	584	1	●
Soporte	402	1	●
Reportero	119	1	●



El caos llegó al Server Estrella

Después de meses de politiquesos y pactos, el final del Server Estrella se ve en el horizonte. Se van notando los nervios, el querer hacer todo lo que se debió hacer en su día a prisa y corriendo. Con los artefactos ya asentados en sus aldeas, las guerras en su pleno apogeo. Lo que parecía que podría ser un Server atípico con más de dos bandos, podría terminar siendo común.

Haciendo un breve repaso podemos encontrar en el suroeste a La Horda, encuadrada en el bloque P.R.O.S.S. enfrentada desde los comienzos a Sethyan, que después se han ido uniendo a diversas alianzas mas; como HxBxS y nHw, formando así su propio bloque en el sector.

Por otro lado, Jungle, JdA y Uknowns, fusionadas con anterioridad y encuadradas también en el bloque P.R.O.S.S ya dominan dicho sector, después de la retirada de Marte (al final del artículo encontrareis un resumen hecho por parte de los miembros de Marte).

En el noreste la paciente LegendS que tras su victoria prematura sobre Retmost y ROHAN, añadido a la tranquilidad hostil en tiempos sucesivos, aguarda el momento de las maravillas tratando de buscar sus posibilidades, que al parecer podrían estar albergadas en el bloque P.R.O.S.S., dados los indicios de este posible acuerdo, en la mutua colaboración de P.R.O.S.S. y LegendS en la guerra de los primeros contra SAR, haciendo que esta ultima

se vea reducida y poniendo en riesgo gravemente sus posibilidades a la victoria final, por lo que ya tendrían un terreno ganado respecto a ese posible bloque.

Por lo que estamos en lo que debería ser un Server para averiguar la mejor alianza de www.travian.net y nos encontramos con tres posibles bloques con opción de quedarse en dos si alguno de encaja con otra alianza, reduciendo al máximo posible el nº de jugadores en la embajada para afrontar la regla de 400 jugadores, por lo que el bloque ganador no sería más que un combinado de los jugadores activos de muchas alianzas inscritas y que puedan interesar de varias alianzas.

Y para hacerse una idea más precisa del potencial usado o desbloqueado por las diversas alianzas que mejor que recurrir a las estadísticas de los artefactos que hoy por hoy pueden revelar datos muy reveladores:

- Bloque LegendS: Con unos 30 Artefactos, entre los que destacan Único - Resisten-

cia de Edificios, Único - Tropas más Veloces o Único - Menor Consumo de Cereal.

- Bloque SAR: Con unos 23 Artefactos, entre los que destacan Único - Espías y otros muchos Artefactos grandes.

- Bloque P.R.O.S.S.: Con unos 22 Artefactos, entre los que destacan Único - Exploración Rápida de Tropas, Único - Artefacto del objetivo Escondite/Aleatorio o Único - Artefacto del Loco.

- Bloque Sethyan y Coalidados: Con unos 8 Artefactos.

- Alianza BL*!?: Con 1 Artefacto

- Alianza Akkad-BI: Con 1 Artefacto.

Por ultimo, para terminar, me gustaría hacer reflexión sobre los acontecimientos que últimamente han sucedido en el s4:

Cuando la idea de un Server "estrella" se puso encima de la mesa ,la representación imaginaria de esta era la gran exhibición de nivel que iba a derrochar en grandes guerras y duros golpes ,pero como pueden haber visto esto no ha sido así ,y el bajo nivel a reinado en este Server, de las dos funciones; económicas y representativa del nivel en la historia de esta pagina solo se ha cumplido la 1º de ellas ,pero esto puede servir para reinventar el modo de juego ,ya que como su propio nombre indica es un juego y además largo, y aquí mi reflexión ,para que vivir pensando en tener una muerte bonita no lo creen? Jueguen señores y no piensen en la foto final.

Reflexión de PRecho, líder de MARTE sobre su estancia en el server.

Antes de nada quisiera dar las gracias a los que hacen posible que esta revista salga delante. Gracias por reservarnos este hueco a los maricianos.

La historia de Marte comenzó en el anterior s1 de la mano de Setry. Allí nos reunimos un grupo de jugadores acosados por los ~L.P.A.~, que a priori era la favorita para llevarse el Server, De ahí nació Marte y de ahí sale nuestra esencia guerrera, nuestra vena revolucionaria. Al final ~L.P.A.~ cayó, pero no lo hicimos solos sino que fue en gran parte gracias a nuestros amigos los PNDS y 24x7, con los que formamos el bloque que luchó hasta el final contra el bloque Harvy's 11, formado entre otros por la alianza estrella Sethyan.

Debido al éxito que tuvo Marte en el s1 y viendo el nivel de compañerismo y buen rollo alcanzado entre todos sus miembros, surgió la idea de irnos al servidor estrella... Marte con tan solo cinco meses de vida en el s4.estrella... ¿Y por qué no? Nuestro mayor problema fue el poco tiempo que dispusimos para organizarnos, ya que muchos de nuestros mejores jugadores, incluido nuestro líder hasta la fecha, Setry, ya habían recibido invitaciones de otras alianzas y lo que es peor, ya estaban aceptadas. De todas formas decidimos ir igual, empezar casi de cero y llevándonos a un grupo pequeño de excelentes jugadores pero sin nadie que nos guiara era una locura, así que entre Skywalker, rocco88c

Enviado:	el día 21.08.09 a las 02:51:22 horas										
Agresor	MARCE										
Tropas	0	0	4004	0	782	0	95	100	2	0	1
Pérdidas	0	0	2970	0	580	0	70	74	1	0	0
Info	Terraplén destruido										
Info	Granja destruido										
Info	Palacio destruido										
Botín	2089 6400 15114 48297										
Defensor	LMdC										
Tropas	106	1300	0	0	100	0	0	0	0	0	1
Pérdidas	106	1300	0	0	100	0	0	0	0	0	1
Defensor											
Tropas	3650	0	10	0	400	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	3650	0	10	0	400	0	0	0	0	0	0
Defensor											
Tropas	0	748	699	177	90	199	0	0	0	0	1
Pérdidas	0	748	699	177	90	199	0	0	0	0	1
Enviado:	el día 21.08.09 a las 06:36:18 horas										
Agresor	MARCE										
Tropas	0	0	1124	0	202	0	25	90	0	0	1
Pérdidas	0	0	310	0	56	0	7	25	0	0	0
Info	Molino destruido										
Info	Panadería destruido										
Botín	2143 3616 6049 21227 33035/55300										
Defensor	LMdC										
Tropas	0	0	1103	0	306	100	133	0	0	0	0
Pérdidas	0	0	1103	0	306	100	133	0	0	0	0
Info	Almacén averiado de grado 20 a grado 16										
Info	Granero averiado de grado 18 a grado 13										
Info	Granja averiado de grado 10 a grado 8										
Info	Granja averiado de grado 10 a grado 8										
Info	Granero averiado de grado 20 a grado 19										
Info	Granero averiado de grado 19 a grado 18										
Info	Granja averiado de grado 10 a grado 8										
Info	Granja averiado de grado 10 a grado 8										
Info	Granja averiado de grado 10 a grado 8										
Info	Grania averiado de grado 10 a grado 8										

y yo (PRecho) decidimos coger las riendas de la alianza.

Una vez dentro, nos dimos cuenta de que no éramos pocos... ¡jéramos poquísimos! Así que comenzamos a fichar con una política des-

acertada, víctima de la ansiedad, que nos dio muchos problemas luego. Problemas como los topes. Auténticos quebraderos de cabeza. Pero descubrimos otros jugadores que realmente valieron y valen la pena, y que estoy orgulloso de haber podido convivir y aprender de ellos esta temporada.

El Server se nos comenzó a "torcer" a medida que pasaba el tiempo y no veíamos solución diplomática por ninguna parte y creo que fue debido a la subestimación en la que caímos. Y lo entiendo, porque al fin y al cabo esta alianza muy poco tuvo que ver con la Marte del s1. No hubo grandes nombres, aunque sí grandes jugadores pero que aún lo tenían que demostrar, y dado el Server en el que estábamos, nadie quería arriesgar apostando por nosotros. Esa es mi impresión.

Comenzaron los ataques con catas por parte de los que ahora forman P.R.O.S.S y con ellos los primeros roces. Y aunque tardamos en reaccionar, cuando lo hicimos comenzó a sumarse más gente a esos ataques y pequeños grupos P.R.O.S.S empezaban a organizarse contra nosotros. Fue ahí donde podría decirse que comenzó la guerra. Estábamos tocados y la inclusión de los SAR fue determinante para seguir luchando, porque aunque nuestra situación no cambio tanto (Y si lo hizo fue a peor), sentíamos cada golpe de SAR como propio y eso nos motivaba para seguir. Desde ya quisiera agradecer a esa gran alianza por el respeto y la confianza recibida de cada uno de sus miembros.

Múltiples salidas diplomáticas estudiamos pero ninguna llegó a buen puerto dada nuestra situación, y ahí fue cuando nos vimos solos de cara al exterior pero realmente estuvimos más unidos y apoyados que nunca y con la sensación de que, a pesar de ser pocos, nos comíamos el Server. Luchamos y luchamos hasta nuestro último aliento, y más allá de poder luchar por el Server, el objetivo era guerrear y pasarlo bien, porque eso fue lo que aprendimos del s1 y ese es el espíritu marciano. Así que intentamos dar el máximo espectáculo posible digno del mejor Server antes de tirar la toalla, y creo que lo conseguimos dadas las expectativas y teniendo en cuenta el rival contra el que nos tocó jugar, que sin duda son de lo mejorcito de travian. Bajo mi punto de vista, uNks, jdA y Jungle tienen un potencial en sus filas difícilmente igualable en los .net, y la inclusión de LMcD y La Horda al bloque, que nos terminó de dar la puntilla, no se quedan atrás.

Pero como digo, nuestro mérito crece a la par que el potencial de nuestros rivales, ya que perder no siempre quiere decir caer derrotado, ni la victoria se consigue sólo ganando.

¿Algún reporte que quisiera rescatar? Sin duda bastantes... Pero antes quisiera recordar una estrofa del poema que abre nuestro HoF:

"Y yo os digo nobles foreros,
Que más humildes serán nuestros reportes,
Y menos frecuentes nuestros aportes,
Pero con la mejor intención, ¡culos gordos patearemos!"

Enviado:	el día 22.08.09 a las 06:34:02 horas										
Agresor	Sargón de Acad de aldea P.R.O.S.S.										
Tropas	0	0	8500	0	2550	2770	440	26	0	0	1
Pérdidas	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Info	Empalizada destruido										
Info	Almacén averiado de grado 17 a grado 9										
Info	Has liberado a 16 propias y 23 tropas de amigos										
Botín	12806 12718 12985 53617 92126/873650										
Defensor	Phoenix de aldea C.O.N.T.R.A.S.S.										
Tropas	30	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	30	0	120	0	0	0	0	0	0	0	0
Agresor	Sargón de Acad de aldea P.R.O.S.S.										
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Info	Leñador destruido										
Info	Leñador destruido										
Info	Leñador destruido										
Enviado:	el día 22.08.09 a las 06:34:03 horas										
Agresor	Sargón de Acad de aldea P.R.O.S.S.										
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Info	Barrera no ha recibido daño.										
Info	Barrera no ha recibido daño.										
Info	No ha vuelto ninguna tropa										
Defensor	Phoenix de aldea C.O.N.T.R.A.S.S.										
Tropas	5840	0	0	0	409	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	31	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
Agresor	Sargón de Acad de aldea P.R.O.S.S.										
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	110	0	0	0
Pérdidas	0	0	50	0	0	0	0	110	0	0	0
Agresor	Sargón de Acad de aldea P.R.O.S.S.										
Tropas	0	0	500	0	0	300	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	500	0	0	300	0	30	0	0	0
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Tropas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0
Pérdidas	0	0	50	0	0	0	0	30	0	0	0

Enviado:	el día 20.08.09 a las 11:54:52 horas	
Agresor	escombrutus de aldea [01] Rataputrefacta	
Tropas	0 1000 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0
Info	Granero destruido	
Info	Granja destruido	
Botín	20 8 5 662 695/45000	
Defensor	eguevara de aldea 04. Tierra	
Tropas	0 1 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0
Pérdidas	0 1 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0
Agresor	escombrutus de aldea [01] Rataputrefacta	
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Info	Leñador destruido	
Info	Barrera destruido	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	40 0 0
Tropas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	28 0 0
Pérdidas	0 100 0 0 0 0 0 0 0 0	28 0 0

Asunto:	P.R.O.S.S. ataca a 2 mira la hora del ataque	
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:38 horas	
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	13442 0 0 0 0 0 0 0 0 0	3590 666 25 0 0 0 0 0 0 0 1
Pérdidas	1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Info	Muralla destruido	
Info	Panadería destruido	
Info	Molino destruido	
Botín	512 662 652 5117	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	0 28 0 5 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Pérdidas	0 28 0 5 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Asunto:	P.R.O.S.S. ataca a 2 un segundo después	
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:39 horas	
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Pérdidas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Info	Residencia no ha recibido daño.	
Info	Granja no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	388 2256 0 0 0 0 0 0 0 0 0	3 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Pérdidas	14 84 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Asunto:	P.R.O.S.S. ataca a 2	
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:39 horas	
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Pérdidas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Info	Edificio principal no ha recibido daño.	
Info	Plaza de reuniones no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	374 2172 0 0 0 0 0 0 0 0 0	3 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Pérdidas	15 85 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Pérdidas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Info	Granero no ha recibido daño.	
Info	Almacén no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	359 2087 0 0 0 0 0 0 0 0 0	3 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Pérdidas	15 86 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Asunto:	P.R.O.S.S. ataca a 2	
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:39 horas	

Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 500 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Pérdidas	0 0 500 0 0 0 0 0 0 0 0	160 0 0
Info	Mercado averiado de grado 20 a grado 19	
Info	Cuartel averiado de grado 18 a grado 17	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	344 2001 0 0 0 0 0 0 0 0 0	3 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Pérdidas	63 369 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Asunto:	P.R.O.S.S. ataca a 2	
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:39 horas	
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 20 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Pérdidas	0 0 20 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Info	Granja no ha recibido daño.	
Info	Granja no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	281 1632 0 0 0 0 0 0 0 0 0	2 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Pérdidas	7 43 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 20 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Pérdidas	0 0 20 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Info	Granja no ha recibido daño.	
Info	Granja no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	294 1649 0 1 0 2 0 0 0 0 0 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
Pérdidas	8 43 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Info	pos claro! mi hero estaba en alguna cerveceria germana!!!	
Asunto:	P.R.O.S.S. ataca a 2	
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:40 horas	
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 500 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Pérdidas	0 0 500 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Info	Granja averiado de grado 10 a grado 8	
Info	Granja averiado de grado 10 a grado 8	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	286 1606 0 1 0 2 0 0 0 0 0 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
Pérdidas	60 337 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Info	El pobre muchacho estubo con algunas aldeanas subiendo habitantes!!	
Asunto:	P.R.O.S.S. ataca a 2	
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:41 horas	
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Pérdidas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Info	Mina de hierro no ha recibido daño.	
Info	Mina de hierro no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	

Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Pérdidas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Info	Mina de hierro no ha recibido daño.	
Info	Mina de hierro no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	456 2577 0 1 0 2 0 0 0 0 0 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
Pérdidas	8 48 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Enviado:	el día 05.08.09 a las 06:16:42 horas	
Agresor	YAKALASKA de aldea P.R.O.S.S.	
Tropas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Pérdidas	0 0 50 0 0 0 0 0 0 0 0	100 0 0
Info	Mina de hierro no ha recibido daño.	
Info	Mina de hierro no ha recibido daño.	
Info	No ha vuelto ninguna tropa	
Defensor	atrox de aldea 2	
Tropas	448 2529 0 1 0 2 0 0 0 0 0 1	0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
Pérdidas	8 48 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Info	casí llega tarde!!	
Info	heroe borracho!!!!	
Info	gran total: catas: 1140 hachas: 1290	

* y esta es la maravillosa aldea

Jugadores:	eguevara
Habitantes:	38
Alianza:	MARTE

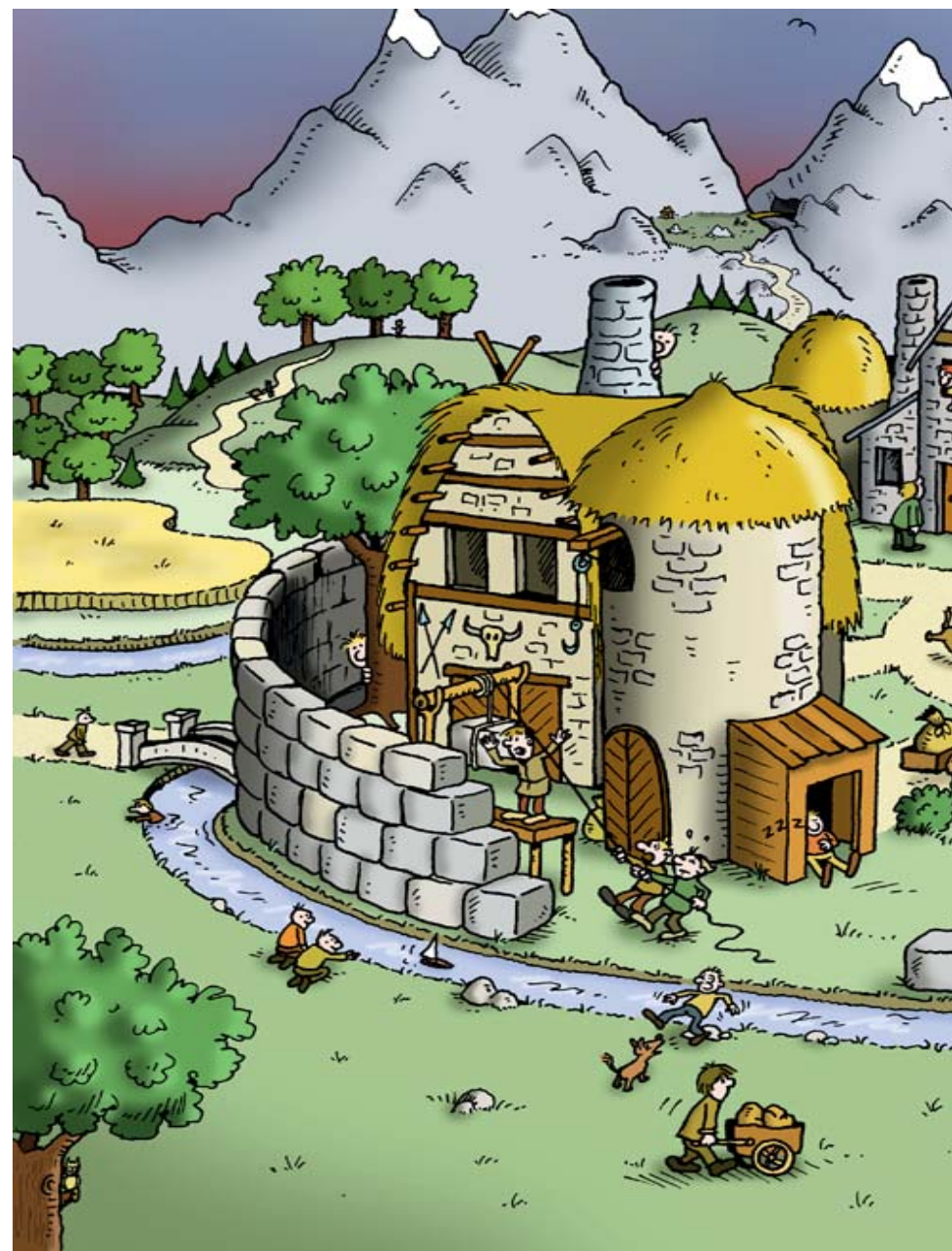
MARTe										
Tropas	0	0	3400	0	0	1340	0	0	0	1
Pérdidas	0	0	744	0	0	293	0	0	0	0
Botín	1188	458	3321	49871	54838/216560					
Defensor de aldea P.R.O.S.S.										
Tropas	2753	0	195	0	203	0	64	89	0	0
Pérdidas	2151	0	152	0	159	0	50	70	0	0
Agresor										
Tropas	0	0	2669	0	0	1049	104	120	2	1
Pérdidas	0	0	79	0	0	31	3	4	0	0
Info	Empalizada destruido									
Info	Herrería destruido									
Info	Lealtad bajada de 100 a 52									
Info	Has liberado a 10 tropas propias									
Botín	293	424	207	7580	8504/210940					
Defensor P.R.O.S.S.										
Tropas	615	0	42	0	44	0	14	19	0	0
Pérdidas	615	0	42	0	44	0	14	19	0	0
Agresor										
Tropas	0	0	500	0	0	0	0	0	1	0
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Info	Lealtad bajada de 52 a 29									
Agresor										
Tropas	0	0	690	0	0	0	0	0	1	0
Pérdidas	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0
Prisioneros	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0
Info	Lealtad bajada de 29 a 4									
Info	Has liberado a 3 tropas propias									
Botín	750	1086	528	25209	27573/34200					
Agresor										
Tropas	0	0	200	0	0	0	0	0	1	0
Pérdidas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Info	Los habitantes de P.R.O.S.S. decidieron unirse a tu imperio									

* nos vamos de conquista

Mi opinión personal del Server es que está muy reñido, y aunque los P.R.O.S.S bajo mi punto de vista sean los que reúnan más calidad, tienen demasiados frentes abiertos y dudo mucho que puedan salir airosos de ésta, así que me decanto por SAR sin perder de vista a LegendS. Pero al Server le queda tiempo y en travian pueden pasar muchas cosas en poco tiempo y eso es lo que lo hace tan atractivo.

Me (nos) queda por decir que el tiempo que pasamos por aquí nos endurecimos y aprendimos como jugadores lo que no está escrito... Y lo que es más importante, ¡nos divertimos como nunca! Y no me equivocaría si dijera en nombre de todos mis compañeros que nos sorprendió gratamente hasta el punto de emocionarnos, el tono y mensaje de todos los foreros ESTRELLAS en nuestra despedida oficial. Si uno se para a leerlos no encontraría ni un solo mensaje fuera de tono, algo impensable en los tiempos que corren xD. ¡¡Por eso en nombre de Marte quisiera darles las gracias a todos ellos!! ■

PRecho



Lo primero que debemos saber es que la herrería es el edificio en donde se mejoran las tropas defensivas que previamente hayamos explorado en la academia, aumentando su rendimiento en cada grado alcanzado.



Lógicamente para hacer un análisis completo no debe faltar un recordatorio para los más novatos acerca de cuáles son las tropas más adecuadas a desarrollar en este edificio según sus características por defecto. Si bien es cierto que a muchos jugadores les gusta subir las tropas ofensivas a la vez en herrería y en armería, no es lo usual aunque puede ser una estrategia para muchos debemos tener en cuenta que necesitaremos más materias para ello y tardaremos más en completar el proceso.

Dejando cuestiones individuales a un lado, pasemos a diferenciar qué tropas son las defensivas y cuáles son sus cualidades como tales. Cuando comenzamos a jugar en Travian cada una de las tropas tiene por defecto unos puntos en defensa más los puntos de ofensiva, pero siempre con cierta tendencia a ser mejores en una cosa o en

otra. Además dentro de las tropas defensivas nos encontramos con que unas son más fuertes contra infantería y otras contra caballería, según sean sea el reparto de dichos puntos, lo cual viene muy bien explicado en las Instrucciones de Travian. A partir de éstas, hemos realizado un pequeño esquema en donde resaltamos en qué son mejores cada una de ellas según sea su raza y los puntos de los que disponen:

- Galos: Falanges (tropa mixta, algo mejor contra caballería), Jinete Druida (contra in-

Falange (Galos)							
15	40	50	100	130	55	30	
Jinete Druida (Galos)							
45	115	55	360	330	280	120	
Jinete Eduo (Galos)							
140	50	165	500	620	675	170	

fantería) y Jinete Edúo (contra caballería).

Bien, ya sabemos los puntos con los que cuenta cada una de ellas en defensa según sea el tipo de tropa que nos ataque, pero ciertamente todo es mejorable y para eso disponemos de este edificio. Para empezar a desarrollar las tropas lo primero es construir la Herrería para lo cual tendremos que haber construido previamente el Edificio principal a grado 3 y la Academia a grado 1

(esto es igual para todas las razas). Una vez hecho, si entramos en ella veremos que nos aparecen TODAS las tropas que tengamos exploradas hasta ese momento en la Academia. Como ya sabemos cuáles son las que nos interesan descartamos las demás, seleccionamos la tropa que queramos subir en primer lugar y si tenemos suficientes materias ya nos permite mejorarla en grado 1. A cada grado siguiente construido de Herrería, nos dará

opción a subir un grado más cada tipo de tropa hasta un máximo de 20 grados cada una de ellas. Debemos tener presente que sólo se permite una mejora cada vez, es decir, hasta que no finalice la exploración de un grado no podremos subir el siguiente; da igual que sea-

mos romanos, galos o germanos, ninguna raza tiene distinción en este sentido. Sin embargo ¿cómo saber en qué estamos mejorando real-

Lancero (Germanos)							
10	35	60	145	70	85	40	
Paladín (Germanos)							
55	100	40	370	270	290	75	

- Germanos: Lanceros (contra caballería) y Paladines (contra infantería).

- Romanos: Pretorianos o Pretos en lenguaje cotidiano (adecuados contra infantería, se los conoce popularmente como "los asesinos de infantería" por su alto poder defensivo contra este tipo de tropa en relación a su coste) y es cierto que podrían añadirse los Equites Caesaris que según su consumo no es una buena tropa defensiva

Pretoriano (Romanos)							
30	65	35	100	130	160	70	
Equites Imperatoris (Romanos)							
120	65	50	550	440	320	100	

pero gracias al abrevadero se ha convertido en la herramienta fundamental que le faltaba a la defensa de los romanos.

mente las tropas? Para averiguarlo haremos unas comparativas en defensas realizadas con tropas sin aumentar en Herrería y tropas que sí lo estén. Veámoslo con un ejemplo de ataque normal de romanos contra galos, en

Agresor												
Tropas	0	0	8000	0	0	3000	400	100	0	0	0	0
Pérdidas	0	0	6880	0	0	2580	344	86	0	0	0	0

Defensor												
Tropas	8000	0	0	0	4000	2000	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	8000	0	0	0	4000	2000	0	0	0	0	0	0

Le destruimos (o estampamos como se conoce vulgarmente) todas las tropas pero seguimos perdiendo mucho.

CASO C: Galos con Herrería a grado 20 en todas las tropas:

Como vemos en este último caso, si tenemos todos los grados al 20 en herrería de ese mismo ejército nos encontramos con que no sólo le dejamos sin tropas, sino que además nos sobreviven una parte de ellas.

También hay que tener en cuenta la proporción de tropas galas anti-caballería que hemos usado (Falanges y Jinetes Edúos) en relación a la tropa a caballo que tiene su ejército y lo mismo pasaría con las tropas anti-infantería (Jinetes Druidas) con respecto a las de a pie romanas, de manera que a mayor número de tropa de un tipo o de otro aumentan o disminuyen las pérdidas en ambos bandos. Como conclusión a esta parte de nuestra exposición, diremos que no hay nada como un ejército bien preparado para afrontar cualquier batalla.

Y para terminar únicamente nos queda aclarar que si utilizamos este edificio según lo explicado tenemos que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

1ª Todas las tropas que entrenemos en una aldea tendrán el mismo grado que hayamos alcanzado en la Herrería, da igual si salieron antes, después o durante las exploraciones de las mismas.

2ª Las mejoras serán aplicadas a TODAS las tropas que entrenemos en esa aldea, independientemente de dónde se encuentren (en otras aldeas de refuerzo, atracando, en la cola del cuartel...) pero las mejoras alcanzadas sólo les afectarán a ellas, de modo que si sacamos defensas en otra aldea tendremos que volver a realizar todo el proceso de nuevo, ya que cada aldea es independiente de la otra aunque pertenezcan a la misma cuenta. Por ello, habría que plantearse si nos conviene hacer esto o sacar todas las defensas de la misma aldea y repartirlas entre las demás, con lo que nos ahorramos muchísimas materias. Sin embargo, hay todo tipo de estrategias y como dijimos más arriba incluso hay jugadores que las tropas ofensivas las desarrollan en Herrería también por si se las cazan en la aldea que se defiendan mejor y disminuir las pérdidas.

3ª Ante una aldea recién conquistada, todos los incrementos realizado por su antiguo dueño en Herrería, así como en Armería, serán automáticamente borrados y habrá que empezar de cero en todo, inclusive ha-



bría que explorar las tropas en la Academia pues sólo se conservan los edificios, no las mejoras.

Espero que con todo lo expuesto os ayudemos a resolver todas vuestras dudas y a entender mejor las funciones del edificio de este mes: La Herrería. ■

las que los romanos vienen con sus tropas desarrolladas todas al 20 en armería:

CASO A: Galos con Herrería a grado cero en todas las tropas:

Agresor												
Tropas	0	0	8000	0	0	3000	400	100	0	0	0	0
Pérdidas	0	0	8000	0	0	3000	400	100	0	0	0	0

Defensor												
Tropas	8000	0	0	0	4000	2000	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	7690	0	0	0	3845	1922	0	0	0	0	0	0

Como podemos ver, nos arrasan todas las tropas y aún le sobrevive un pequeño ejército que puede volver a utilizar contra nosotros.

CASO B: Galos con Herrería a grado 10 en todas las tropas:

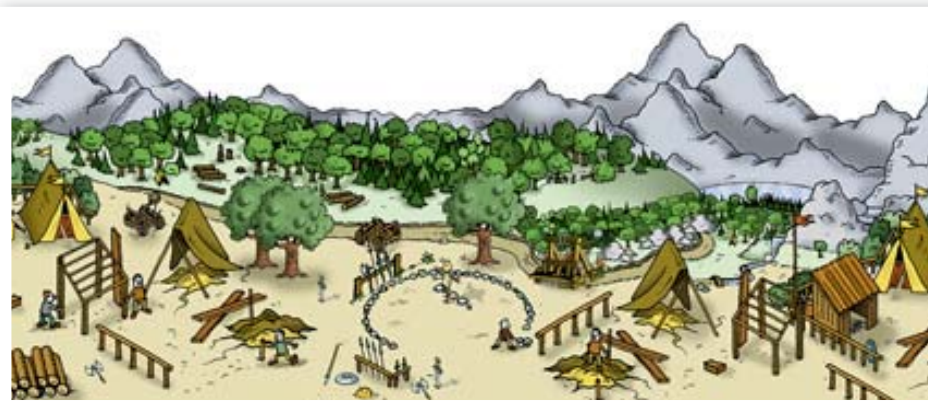
Agresor												
Tropas	0	0	8000	0	0	3000	400	100	0	0	0	0
Pérdidas	0	0	8000	0	0	3000	400	100	0	0	0	0

Defensor												
Tropas	8000	0	0	0	4000	2000	0	0	0	0	0	0
Pérdidas	6431	0	0	0	3216	1608	0	0	0	0	0	0

Cada vez las estrategias para ganar un servidor son más elaboradas, sin duda las más interesantes son las relacionadas con las famosas “macros”, ejércitos que quitan la respiración sólo con verlos. Tener una macro no sólo consiste en hacer un gran ejército, hasta la forma de usarlo puede ser decisiva para un servidor. Os presentamos uno de los ejércitos que nos ha dejado boquiabiertos este último mes, tanto por su tamaño como por la forma de aprovecharlo que han tenido los que lo dirigían, el ejército de Dabuten.

El Net6 como muchos sabéis, es el servidor Clasic, un servidor donde las minas de las capitales sólo pueden llegar a nivel doce, no se pueden coger oasis y un montón de normas más que vienen de la primera versión de Travian, si hay algún servidor donde es difícil sacar una macro, es éste. Sin duda un servidor para nostálgicos donde podemos encontrar grandes guerreros reconocidos en la historia de Travian. Uno de ellos nos trae el reporte del mes, Staner, seguro que muchos habéis oído hablar de él, y junto con algunos compañeros más de cuenta nos han presentado este maravilloso mastodonte, sin duda, digno de los mejores.

Muchos relacionarán esta batalla con la de Laid, publicada también en nuestra revista, pero aun- que a primera vista puedan parecer parecidas, lo cierto es que nada tiene que ver la una con la otra. Con la cuenta de Dabuten no sólo han conseguido tirar la maravilla, sino que con sus tres macros (ahí es nada) destino una a bajar de- fensas y tirar la maravilla y las otras las dividió en cuatro para tirar los almacenes grandes. Sin duda un gran ataque digno de los mejores guerreros. Desde Travian Magazine damos la enhorabuena a todos los miembros de esta cuenta por este re- porte tan bonito que nos dejan. ■



Agresor	Dabuten de aldea 0:31:01									
Tropas	0	0	43900	0	0	24650	1040	11200	0	0
Pérdidas	0	0	43900	0	0	24650	1040	11200	0	0
Info	🔥 Maravilla destruido									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									
Agresor	Dabuten de aldea 0:11:47									
Tropas	0	0	15030	0	0	6470	55	4620	0	0
Pérdidas	0	0	15030	0	0	6470	55	4620	0	0
Info	🔥 Almacén grande averiado de grado 20 a grado 13									
Info	🔥 Almacén grande averiado de grado 20 a grado 13									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									
Agresor	Dabuten de aldea 0:11:47									
Tropas	0	0	15030	0	0	6470	55	4620	0	0
Pérdidas	0	0	15030	0	0	6470	55	4620	0	0
Info	🔥 Almacén grande averiado de grado 20 a grado 13									
Info	🔥 Almacén grande destruido									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									
Agresor	Dabuten de aldea 0:20:55									
Tropas	0	0	15200	0	0	6150	0	4750	0	0
Pérdidas	0	0	15200	0	0	6150	0	4750	0	0
Info	🔥 Almacén grande destruido									
Info	🔥 Almacén grande destruido									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									
Agresor	Dabuten de aldea 0:20:55									
Tropas	0	0	15200	0	0	6150	0	4750	0	0
Pérdidas	0	0	15200	0	0	6150	0	4750	0	0
Info	🔥 Almacén grande destruido									
Info	🔥 Barrera destruido									
Info	No ha vuelto ninguna tropa									

Vercingétorix

El sitio de Alesia

Entre los años 58 a. C. y 51 a. C. la República de Roma llevó a cabo el empeño de conquistar las Galias, guerra que culminó con la Batalla de Alesia que tuvo como escenario el fuerte de la tribu de los mandubios donde se refugiaron los galos.

A un lado estaban Julio César y diez de sus legiones (unos 60.000 efectivos), y al otro Vercingétorix –de no más de treinta años– liderando una confederación las tribus galas que había conseguido reunir para hacerle frente al caudillo romano. Teniendo en cuenta que por aquel entonces la Galia estaba habitada por unos sesenta pueblos (unos 10 millones de personas), uno puede hacerse a la idea de la diferencia de poder en número de la que partía el galo, aunque claro estaba, no todos los galos estaban de su parte y no todos eran aptos para la guerra.

Vercingétorix basó su estrategia militar en dos puntos fuertes:

- Crear una resistencia que hostigara una y otra vez a los romanos



* Lionel Noel Royer (1899)

Vercingétorix arroja sus armas a los pies de Julio César

para debilitar sus suministros de alimentos, sus posibles refugios, transportes, etc. (Táctica militar conocida como "Tierra quemada").

- Establecer tratados con los líderes de otras tribus galas para unirlos.

Con ello pretendía debilitar a César a base de crear una guerra de desgaste, donde el romano avanzara mientras ellos reulaban y arrasaban lo que iban dejando atrás con la idea de que César no pudiese aprovecharse de ello.

El objetivo final del líder galo era llegar

a un punto en que ambos bandos se enfrentaran, pero no en campo abierto donde sabía que tenía todas las de perder frente a las tácticas militares romanas. Esa lucha final debía llevarse a cabo en una fortaleza inexpugnable.

Durante ese tiempo el líder galo fue reclutando nuevos soldados en los pueblos, en función de las pérdidas que sufrían en cada batalla, de forma que su ejército siempre se mantenía con el mismo número de efectivos.

La táctica del galo funcionó, ya que

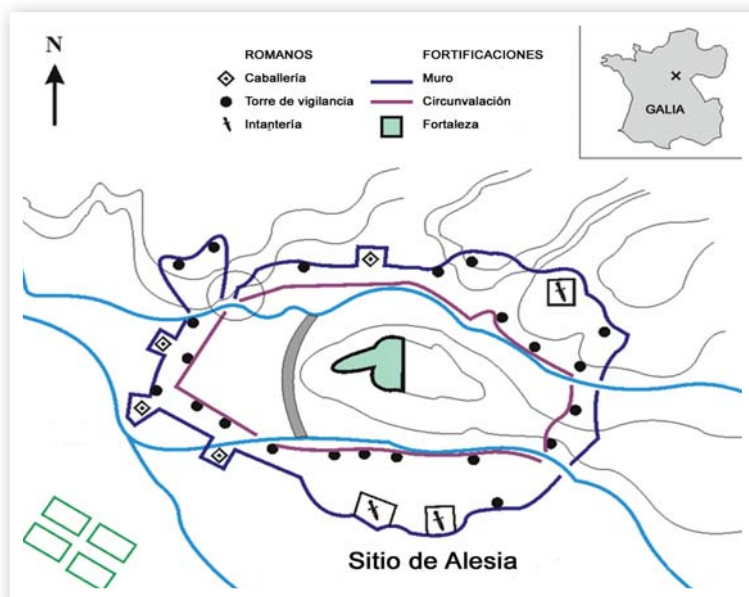
- los romanos estaban sufriendo y los pueblos sometidos por Roma o que se consideraban aliados de ésta, empezaron a cambiar de bando. Incluso el pueblo de los eduos y su reconocida caballería, que eran considerados por Roma sus aliados más fieles.

- Esa rebelión edua obligó a César a prescindir de algunas de sus legiones ya que quería recuperar el dominio en las tierras perdidas, y el líder galo aprovechó esa división para enviar a su caballería contra él, pero los romanos ganaron esa batalla.

- Por aquel entonces las fuerzas se contaban en unos 50.000 soldados para el bando del cónsul Romano, y unos 80.000 para el líder galo.

- De camino a la ciudad de Alesia se dio el curioso caso de que mientras César avanzaba hacia allí por una de las orillas del río Alier, Vercingétorix lo hacía por la opuesta como demostración de poder y como guerra psicológica, ya que las condiciones del río y la destrucción de los puentes no permitía cruzar a ambos ejércitos para enfrentarse.

- Llegados a Alesia Vercingétorix se preparó para la batalla final en la fortificación elevada de la ciudad, y como último recurso pidió ayuda a algunas tribus indígenas de donde pudo sacar otros 250.000 efectivos como ejército de apoyo.



* Sitio de Alesia

Como ya ocurriera en Numancia César comenzó su asedio desplegando varios campamentos en torno a la fortaleza, y levantó una muralla para sitiar la misma y con ella privarles de buscar comida, escapar o recibir ayuda.

Fueron muchos los enfrentamientos que hubo entre ambas partes, con pérdidas severas por parte de Roma, pero cuando la inanición empezó a cobrarse la vida de los galos –cuarenta días después– Vercingétorix se rindió, ya que de nada sirvió la ayuda que les llegó desde fuera y que con tanto buen hacer repelieron los soldados romanos.

En un intento desesperado el galo le

ofreció su vida a César a cambio de perdonar la de sus hombres, y así fue como el caudillo romano se hizo con el dominio de la Galia y con más de 50.000 presos, incluido el líder que más resistencia le había ofrecido en aquel territorio.

Varios fueron los factores que favorecieron la victoria de los romanos –como su superioridad en el armamento y su excelente coordinación en la batalla–, y muchos los fallos que cometieron los galos en cuanto a tácticas de coordinación entre los líderes, así como el recibir ayuda de sus aliados ciertamente tarde. Aliados que siguieron combatiendo contra César tras la caída de Vercingétorix.

Se dice que cuando el galo se rindió se puso su mejor armadura y se presentó frente a César con una frase que pasarían a la historia: «Aquí un hombre fuerte, vencido por otro más fuerte».

El sitio de Alesia supuso uno de los mayores éxitos de César, quien una vez capturó a Vercingétorix se lo llevó a Roma como trofeo personal por las muchas batallas que había llevado a cabo en la tierra gala, y allí lo ejecutó tras mantenerle durante más de cuatro años cautivo. ■

Rocío Prieto

* Estatua en honor a Vercingétorix. Memo-

Concurso Foro Activo

Tal como os dijimos en el último número de la revista, la siguiente fase del concurso de Foro activo consiste en la exposición de los foros finalistas seleccionados. Enviad vuestro voto a revista@travian.net ya que el ganador lo elegís vosotros.

Tras mucho deliberar os proponemos los cuatro foros que entran en valoración final, muchísimas gracias a todos los que habéis participado en este concurso.

Santa Inquisición: <http://lasantainquisicion.foroactivo.com/forum.htm>



Opciones:

- Desactivar BBCode en este mensaje
- Desactivar smiles en este mensaje
- Notificarme cuando se publique una respuesta

Publicar tema como: Normal Postit Anuncio

CALENDARIO

Evento del calendario: [] [] [] Hoy

Hora del evento: [] Horas [] Minutos

Durante: [] Días [] Horas [] Minutos

Realizar UN SONDEO

Pregunta del sondeo: []

El sector de sondeos
Escribe las respuestas, separadas por un salto de línea.
Puedes poner 10 alternativas como máximo.

Santa Inquisición
El Santa Inquisición buscamos la perfección en la unión de la fuerza. La fuerza de el Poder. El Poder de Victoria.

Inicio | Mapa | Búsqueda | Mensajes | Grupos | Registro | Contacto

Fecha y hora actual: Miér Dic 30, 2009 9:22 pm
Ver mensajes en respuesta

MONASTERIO	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
Ministerio del Interior Moderador: Moderadores	1	1	Nuevo Foro... 0 Lun Oct 26, 2009 4:21 pm [Modificado]
L'observatore Romano Moderador: Moderadores	0	0	
Biblioteca Moderador: Moderadores	0	0	
El Mercado Moderador: Moderadores	0	0	

ZONA DEFENSIVA	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
Ataques Resivindose Moderador: Moderadores	0	0	
Tablon de Intercaladas Moderador: Moderadores	0	0	
Blindajes Moderador: Moderadores	0	0	
Reportes de Daños Recibidos Moderador: Moderadores	0	0	
Archivos de Ofensivas Moderador: Moderadores	0	0	

DESCANZO DOMINICAL	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
Lugar y Taberna Moderador: Moderadores	0	0	
Relicarios Moderador: Moderadores	0	0	

Temas activos del día • Top 20 postadores hoy • Top 20 postadores del foro

Suprimir las cookies del foro

QUIÉN ESTÁ EN LÍNEA ?

En total hay 1 usuario en línea: 0 Registrados, 0 Ocultos y 1 Invitado.
La mayor cantidad de usuarios en línea fue 5 el Sáb Oct 24, 2009 11:36 pm.
Usuarios registrados: Ninguno

Ningún miembro celebra su cumpleaños hoy.
Ningún miembro cumple años en los 7 próximos días.
Leyenda: [Modificado]

ESTADÍSTICAS

Nuestros miembros han publicado un total de 1 mensajes.
Tenemos 1 miembros registrados.
El último usuario registrado es [Travianero](#).

Nombre de Usuario: [] Contraseña: [] Entrar automáticamente en esta visita

Nuevos mensajes No hay nuevos mensajes Foro cerrado

Inicio | Crear foro | ¿ qué? | Foro gratis de asistencia | Contacto | Denunciar un abuso | Crear su blog

Fecha y hora actual: Miér Dio 30, 2009 9:34 pm

Ministerio del Interior

Buscar Buscar - ¡Más!

Santa Inquisición :: MONASTERIO :: Ministerio del Interior

ARGUMENTOS	RESPUESTAS	VISTOS	ÚLTIMOS MENSAJES
Postit: Nuevo Foro... Bienvenidos por TheFemix	0	30	TheFemix Lun Oct 05, 2009 4:21 pm

Usuarios navegando en este foro: Ninguno

MODERADOR
Moderadores

PERMISO DE ESTE FORO:
No puedes publicar nuevos temas en este foro.
No puedes responder a temas en este foro.

LEYENDA

	Nuevos mensajes		No hay nuevos mensajes		Anuncio
	Nuevos mensajes [Popular]		No hay nuevos mensajes [Popular]		Postit
	Nuevos mensajes [Cerrado]		No hay nuevos mensajes [Cerrado]		

Índice [Crear foros gratis](#) | [phpBB](#) | [Foro gratis de asistencia](#) | [Contactar](#) | [Denunciar un abuso](#) | [foro gratis](#)

Santa Inquisición

☆ SANTA INQUISICION ☆ BUSCAMOS LA PERFECCION ☆ La Unión da la Fuerza ☆ La Fuerza da el Poder ☆ El Poder da Victorias ☆

INDICE PAGOS BUSCAR MIEMBROS GRUPOS PERFIL MENSAJES DESCONECTARSE

Fecha y hora actual: Dom 25 Oct 2009 - 0:38 Tu última visita fue: Sáb 24 Oct 2009 - 23:34

Grupos de Usuarios

PERTENENCIA A UN GRUPO

Perteneces a (el/los) grupo(s):

- Administradores
- Lider LBM
- Lider S.1.1
- Lider S.1.2
- Lider S.1.3
- Lider SANTA.LAW
- Moderadores

Índice [Crear foro](#) | [phpBB](#) | [Foro gratis de asistencia](#) | [Estadísticas](#) | [Contactar](#) | [Denunciar un abuso](#) | [Tener un blog gratis](#)

[Ir al Panel de Administración](#)

Nuevo Foro... Bienvenidos

Santa Inquisición :: MONASTERIO :: Ministerio del Interior Página 1 de 1 - Compartir - ¡Más!

TheFemix
Admin

Cantidad de envíos: 1
Fecha de inscripción: 05/10/2009
Edad: 26
Localización: Cerro de Pasco - Perú

Nuevo Foro... Bienvenidos
por TheFemix el Lun Oct 05, 2009 4:21 pm

Saludos a todos los miembros de la Santa Inquisición...

Pues viendo la necesidad de contar con mayor seguridad en el foro de nuestra ally, así como también teniendo muchos inactivos y topes en la ally hemos creado este nuevo foro.

Para tener mucho más responsabilidad dentro de la ally...

Sin Mas que decir, pues aquí les damos la Bienvenida.

Santa Inquisición 🙌

Índice [Crear un foro](#) | [Arte, Cultura & Ocio](#) | [Otros mangas](#) | [phpBB](#) | [Foro gratis de asistencia](#) | [Contactar](#) | [Denunciar un abuso](#) | [foro gratis](#)

Santa Inquisición

☆ SANTA INQUISICION ☆ BUSCAMOS LA PERFECCION ☆ La Unión da la Fuerza ☆ La Fuerza da el Poder ☆ El Poder da Victorias ☆

INDICE PAGOS BUSCAR MIEMBROS GRUPOS PERFIL MENSAJES DESCONECTARSE

Fecha y hora actual: Dom 25 Oct 2009 - 0:31 Tu última visita fue: Sáb 24 Oct 2009 - 23:34

ChatBox

Actualizar | Archivos | Actualización automática | [Desconectarse](#)

En línea [00:32:17] TheFemix se ha unido al chat el Dom 25 Oct 2009 - 0:32

TheFemix

B **I** **U** **S** **A** **+** Mensaje: [Enviar](#)

Priorato

Relaciones publicas	Argumentos	Mensajes	Últimos Mensajes
Plan T Moderador: Enleder	8	110	Turno plan econo... Hoy a las 14:14 santi.alzu
Comercio Moderador: Enleder	4	33	Cereali por Dogu... Hoy a las 17:45 Estigma
Pasada Moderadores: Germano Magno popea	22	195	Uruguay nombr... Hoy a las 14:18 scofield
Diplomacia Moderadores: Germano Magno popea	8	68	Nueva Colocaci... Ayer a las 6:54 ovetus
M3 de ataque			
mejoras ataques y ataques	7	61	ATAQUE EXITOSO... Ayer a las 6:47 ovetus
Comandos	27	204	solo para lidere... Vie 20 Nov 2009 - 15:11 daigual
peticiones de ataques	11	51	cosimo ha sido a... Vie 20 Nov 2009 - 17:15 ovetus
Varias			
foro del consejo	34	807	doctors Hoy a las 14:02 puyales
Funcionamiento del Foro (dudas y preguntas)	3	43	Dudas y pregunta... Hoy a las 13:31 scofield
Papelera Papelera del foro	0	0	

Quien está en línea?
Nuestros miembros han publicado un total de 2065 mensajes. Tenemos 105 miembros registrados. El último usuario registrado es zetra1.
En total hay 7 usuarios en línea: 5 Registrados, 0 Ocultos y 2 Invitados. La mayor cantidad de usuarios en línea fue 17 el Dom 1 Nov 2009 - 22:04.
Usuarios registrados: ANORTOSICO, Marieta, puyales, septiembre, sunami
Miembros conectados en las últimas 24 horas: -Naybrz-, 213Javier, alfred, ANORTOSICO, ARMA LETAL, Blitz&Donner, Borjamar, carlewis, christ1an, domador, EIDER, El Loco, Enleder, esparta300, Estigma, Germano Magno, Gimgar, javier1972, kanelaw, kplius, LCAtedro, Maldad666, maldiein, Mogytu, Marieta, Maximo, nestor2, optao, onx, ovetus, paulocay, puyales, santi.alzu, scofield, septiembre, sunami, susanika, Titane20, yunlo, zetra1
Ningún miembro celebra su cumpleaños hoy. Miembros que celebran su cumpleaños en los 7 próximos días: Droce (24), JMMPH (42), titu33 (19), yunlo (33)
Leyenda: [Administradores] [Moderadores] [priorato] [priorat0]
Hay actualmente 0 usuario/s en la ChatBox: [Entrar en la ChatBox]

Travianeros: <http://foro-travianeros.foroactivo.com/>



- Travianeros
 - Comunidad Travianeros!
 - Noticias & Actualizaciones
 - Bienvenidas & Social
 - Despedidas
 - Dudas y Sugerencias
 - Galeria Travianeros
 - Juego Travian
 - Anuncios
 - Dudas
 - Astucias
 - Travian (Juego Rol)
 - Anuncios y Cambios
 - Tu Pueblo
 - Grupos
 - Romanos
 - Germanos
 - Galos
 - Niveles
 - Reclama provisiones
 - Amplia
 - Construye
 - Alianzas
 - Guerras
 - Trueque
 - Tu Zona
 - Zona Premium
 - Cuentas Premium
 - Cookies Premium
 - Trucos o Formas
 - Zona de Descargas
 - Juegos para PC
 - Música & Videos
 - Peliculas
 - Programas para PC



ESTADISTICAS
 Nuestros miembros han publicado un total de **46** mensajes.
 Tenemos **15** miembros registrados.
 El último usuario registrado es **Travin**.

Lun 22 Nov 2009	Mier 23 Nov 2009	Mier 24 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009
Lun 29 Nov 2009	Mier 30 Nov 2009	Mier 30 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009
Lun 29 Nov 2009	Mier 27 Nov 2009	Mier 27 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009
Lun 29 Nov 2009	Mier 26 Nov 2009	Mier 26 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009
Lun 29 Nov 2009	Mier 26 Nov 2009	Mier 26 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009
Lun 29 Nov 2009	Mier 26 Nov 2009	Mier 26 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Lun 29 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009	Sáb 27 Nov 2009

ChatBox

Hay actualmente 0 usuario/s en la ChatBox.
 [Entrar en la ChatBox]

Actualizar | Archivos | Actualización automática: | Desconectarse

En línea

[19:35:56] Basileus se ha unido al Chat el Sáb 28 Nov 2009 - 19:35

@ Basileus

[19:36:16] @ Basileus : Hola

[19:36:27] @ Basileus : Este es nuestro ChatBox

[19:36:39] @ Basileus : Aqui en <http://foro-travianeros.foroactivo.com>

B I U \$ A - [Mensaje] [Enviar]

Legenda : [Administradores] [Moderadores Globales] [Moderador] [Romano] [Germano] [Galo] [Usuario]

Ikea: <http://nntravianserver2nn.foroactivo.net/>

Sombrias son las noches y aciagos los días, pero juro por mi honor que antes de que caiga mi último soldado, les mostraré a esas malas bestias el frío de mi acero y la marca de mi linaje...

INDICE PORTAL CALENDARIO GALERIA MENSAJERIA GRUPOS PERFIL BUSCAR

Buscar... Buscar

QUEREMOS TROPAS TROPAS Y ... III MÁS TROPAS!!!

Fecha y hora actual: Jue 3 Dic 2009 - 23:13 Tu última visita fue: Miér 25 Nov 2009 - 13:57

Ver mensajes desde la última visita • Ver tus mensajes • Ver mensajes sin respuesta Marcar todos los foros como leídos

CÚPULA	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
CUPULA DE IKEA	7	39	Hoy a las 17:36 nnaemynna

IKEA	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
REPRESENTANTES Para ofrecerse o pedir representante	8	12	Dom 29 Nov 2009 - 20:21 falghen
ASUNTOS INTERNOS Para tratar todo lo relacionado con la alianza	8	92	Ayer a las 21:21 NWXP260s
DIPLOMACIA Para tratar temas relacionados con otras alianzas	4	28	Lun 30 Nov 2009 - 13:31 Bahal
ATAQUES Todo lo relacionado con los ataques	4	34	Jue 19 Nov 2009 - 1:11 Bahal
DEFENSA Todo lo relacionado con la defensa	4	29	Hoy a las 21:15 david30798

ESCUELA	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
APUNTES Cosas que te pueden ayudar en el juego	15	33	Vie 27 Nov 2009 - 10:49 nnaemynna
BASE DE DATOS Estudio de otras alianzas y/o jugadores	1	5	Jue 29 Oct 2009 - 18:22 ru_otaku

OTROS	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
TABERNA Para... y tomate algo...	11	342	Hoy a las 19:02 ru_otaku
SALON DE LA FAMA Muestranos todo aquello por lo que te sientas orgulloso	2	11	Dom 8 Nov 2009 - 22:46 falghen

COMERCIO	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
Cambio hierro por...	2	2	Mar 27 Oct 2009 - 22:44 Lord Josep
Cambio barro por...	0	0	
Cambio madera por ...	0	0	
Cambio cereal por...	1	4	Mar 1 Dic 2009 - 19:21 ru_otaku

PAPELERA	ARGUMENTOS	MENSAJES	ÚLTIMOS MENSAJES
Papelera Papelera del foro	2	5	Miér 28 Oct 2009 - 19:12 pucho

Temas activos del día • Top 20 postadores hoy • Top 20 postadores del foro [Suprimir las cookies del foro](#)

ESTADÍSTICAS
Nuestros miembros han publicado un total de 640 mensajes.
Tenemos 51 miembros registrados.
El último usuario registrado es jmatias.

CHATBOX
Hay actualmente 0 usuarios en la ChatBox...
[Entrar en la Chatbox]

ChatBox
Actualizar | Archivos | Actualización automática: [X] | Desconectarse

En línea [23:22:14] Admin se ha unido al Chat el Jue 3 Dic 2009 - 23:22

Mensaje: Enviar

Nuevos mensajes No hay nuevos mensajes Foro cerrado

ASUNTOS INTERNOS

NEWTOPIC Buscar

Marcar todos los temas como leídos • (Más)

IKEA :: IKEA :: ASUNTOS INTERNOS

ANUNCIO & POSTIT	RESPUESTAS	VISTOS	ÚLTIMOS MENSAJES
Post-it: TRUPPENTOOL por valob	6	177	falghian Lun 30 Nov 2009 - 21:35
Post-it: ¿DONDE ESTAMOS? por valob	1	64	nmenmyyna Jue 19 Nov 2009 - 1:10

ARGUMENTOS	RESPUESTAS	VISTOS	ÚLTIMOS MENSAJES
GANADORES Y PUNTUACIONES DEL CONCURSO DE TROPAS por valob	4	52	NWXP2606 Mier 2 Dic 2009 - 21:21
COMANDOS Y ORDENES por valob	10	110	ru_otaku Dom 29 Nov 2009 - 20:34
SEMANA DE LAS TROPAS por valob	24	251	MARRUOL Vie 27 Nov 2009 - 2:11
[Sondeos] 2ª propuesta por nmenmyyna	6	105	valob Mier 25 Nov 2009 - 2:06
ESTADÍSTICAS TRUPPEN por valob	7	156	falghian Lun 23 Nov 2009 - 3:31
[Sondeos] Propuesta por valob	26	272	ru_otaku Sáb 31 Oct 2009 - 18:29

JKEA

Sombrías son las noches y aciagos los días, pero juro por mi honor que antes de que caiga mi último soldado, les mostraré a esas malas bestias el filo de mi acero y la marca de mi linaje...

INDICE PORTAL CALENDARIO GALERIA DENUNCIAR GRUPOS PERFILES BUSCAR

Fecha y hora actual: Vie 4 Dic 2009 - 1:14 Tu última visita fue: Vie 4 Dic 2009 - 0:20

Categorías públicas

Fuera de IKEA	Dentro de IKEA
4 álbumes - 46 imágenes - 0 Comentario	2 álbumes - 12 imágenes - 2 comentarios

4 álbumes personales de los usuarios:
Tu álbum personal

Moderación: [Ripplera](#)

Indice [Crear un foro](#) | [phpBB](#) | [Foro gratis de asistencia](#) | [Estadísticas](#) | [Denunciar un abuso](#) | [foro gratis](#)
[Ir al Panel de Administración](#)

IKEA :: ESCUELA :: APUNTES

ARGUMENTOS	RESPUESTAS	VISTOS	ÚLTIMOS MENSAJES
RONDA DE PREGUNTAS por nmenmyyna	6	64	kaerarys Vie 27 Nov 2009 - 10:49
Diccionario Travian por Gillgamesh	6	33	troller Sáb 14 Nov 2009 - 19:32
GENERADOR DE REPORTES por nmenmyyna	4	45	ru_otaku Mar 3 Nov 2009 - 19:14
PUNTOS DE CULTURA por nmenmyyna	0	8	nmenmyyna Mar 3 Nov 2009 - 13:27
INFORMACIÓN SOBRE TRAVIAN por nmenmyyna	0	7	nmenmyyna Mar 3 Nov 2009 - 13:27
SIMULADOR DE COMBATE por nmenmyyna	0	9	nmenmyyna Mar 3 Nov 2009 - 13:25
MAPAS DE TRAVIAN por nmenmyyna	0	11	nmenmyyna Mar 3 Nov 2009 - 13:24
Reportes para foros (Por Troller) por nmenmyyna	0	5	nmenmyyna Mar 3 Nov 2009 - 13:22
REVISTA TRAVIAN por nmenmyyna	0	13	nmenmyyna Sáb 24 Oct 2009 - 22:48
ATAQUES EN EL MISMO SEGUNDO por nmenmyyna	1	13	nmenmyyna Sáb 24 Oct 2009 - 20:21
INTERCALADAS por nmenmyyna	0	7	nmenmyyna Sáb 24 Oct 2009 - 20:16
La importancia de los espías por nmenmyyna	0	10	nmenmyyna Sáb 24 Oct 2009 - 19:12

JKEA

Sombrías son las noches y aciagos los días, pero juro por mi honor que antes de que caiga mi último soldado, les mostraré a esas malas bestias el filo de mi acero y la marca de mi linaje...

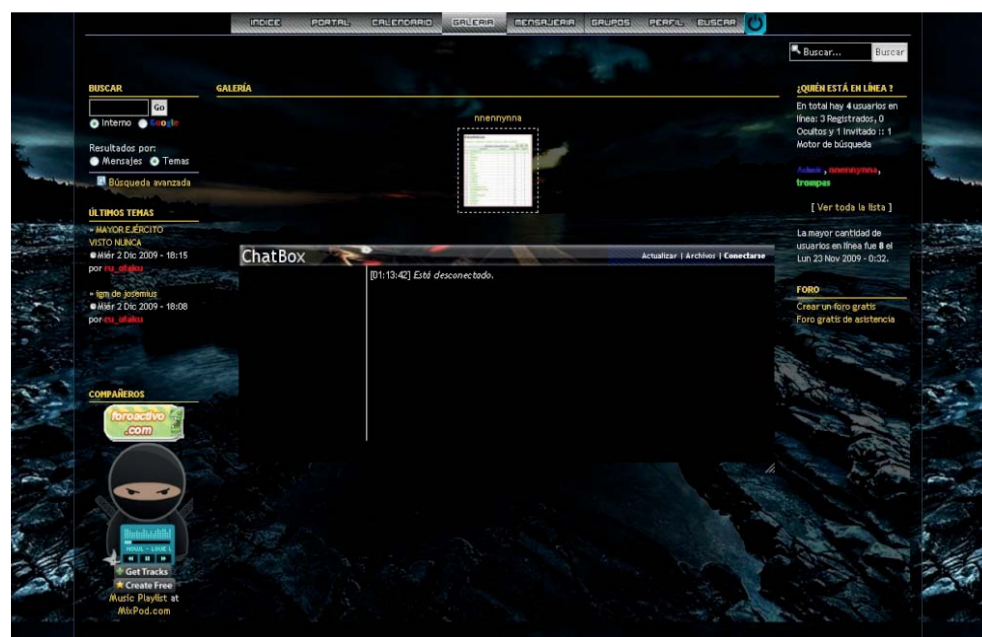
INDICE PORTAL CALENDARIO GALERIA DENUNCIAR GRUPOS PERFILES BUSCAR

Fecha y hora actual: Vie 4 Dic 2009 - 1:15 Tu última visita fue: Vie 4 Dic 2009 - 0:20

Lista de los álbumes

Fondos 14 imágenes Jue 3 Dic 2009 - 19:53	Anime 26 imágenes Jue 3 Dic 2009 - 19:49	Zona Fan recopilatorio de todos de vuestros artistas, series, películas... favoritos 1 foto Jue 3 Dic 2009 - 21:42	Chorradas Varias... fotos un tanto... jajaja 5 imágenes Jue 3 Dic 2009 - 23:26
--	---	--	--

Fuera de IKEA



Esperamos vuestras valoraciones y votaciones en revista@travian.net para dar a conocer en el próximo número de la revista los ganadores de este concurso.

ANUNCIOS & POSTS	RESPUESTAS	VISTOS	ÚLTIMOS MENSAJES
Post-it: PRESENTACIONES por mhenrymas	7	78	antonio v Lun 16 Nov 2009 - 0:34
ARCHIVOS	RESPUESTAS	VISTOS	ÚLTIMOS MENSAJES
El juego de las palabras encadenadas por ru_otaku	118	456	ru_otaku Ayer a las 19:02
MAYOR EJERCITO VISTO NUNCA por troympas	7	36	ru_otaku Mér 2 Dic 2009 - 18:15
La historia interminable por Invitado	106	438	ru_otaku Mar 1 Dic 2009 - 19:18
REPORTES por mhenrymas	29	273	ru_otaku Dom 29 Nov 2009 - 12:04
Propuestas por ru_otaku	17	84	Behal Lun 23 Nov 2009 - 0:05
El origen de nuestros niks por ru_otaku	13	58	Gligemash Jue 19 Nov 2009 - 21:28
EL RITMO DE IKEA por ru_otaku	11	88	ru_otaku Dom 15 Nov 2009 - 20:43
Llego el oro!!! por Menes	3	27	ru_otaku Sáb 14 Nov 2009 - 21:46
El cluedo de Ikea por ru_otaku	15	100	ru_otaku Jue 5 Nov 2009 - 18:05
Concurso por mhenrymas	5	20	mhenrymas Mar 3 Nov 2009 - 13:20



Travianero especial

Travian, ése bendito vicio...

Y es que algunos llevamos Travian demasiado lejos. Un amigo de un amigo de un colega, en Travian todos tenemos de esto, se pasó de vueltas con el enganche al juego. He aquí su historia.

Travian Magazine.- *Dispuesto a que dé comienzo la entrevista supongo...*

R.- si es que a mi no me apetecía nada esto.

TrM.- *¿y eso?*

R.-no me gusta airear mi vida privada

TrM.- *Tranquilo, nadie sabrá de tu identidad, esto es totalmente anónimo.*

R.- De acuerdo.

TrM.- *¿tú juegas a Travian?*

R.- ahora no

TrM.- *¿lo dejaste?*

R.- sí, aunque a veces ayuda esporádicamente a algún amigo que todavía juega.



TrM.- *Bueno, y lo dejaste, ¿qué ocurrió?*

R.- me di cuenta de que estaba siendo perjudicial para mi vida real; mis amigos y familia me lo hicieron ver y mi lógica acabó por decirme que lo dejará.

TrM.- *parece que hables de una auténtica adicción...*

R.- es una adicción mientras juegas aunque lo puedes dejar con relativa facilidad y no te entra demasiado mono... jajaja

TrM.- *dices que el juego influía negativamente*

en tu vida real, ¿en qué sentido? relaciones personales, trabajo, vida familiar...

R.- en casi todos los sentidos llegaba mas tarde a trabajar muchos días mi novia se sentía hiper celosa del juego y alguna vez llegué a hacer alguna cosa un poco...fuerte... vamos de adicto total.

TrM.- *¿como por ejemplo?*

R.- Bueno, tampoco fue para tanto... estaba con mi padre en el hospital, íbamos de urgencias por un dolor fuerte en el pecho y mientras le hacían pruebas fui a mirar el Travian a un cyber ya que sabía que era buena hora para mandar unas cuñas cuando salió mi padre de las pruebas yo no estaba allí como hora y media después y me tuvieron que llamar desde el hospital para que volviera a por mi santo padre...

pobrecillo...

TrM.- *si parece que un poco enganchado sí que estabas... y tu padre ¿cómo se lo tomó?*

R.- mentí. Dije que había salido a fumar a la calle y me había encontrado un colega y...no se lo tomó demasiado mal pero el hecho de mentir sobre lo que había ido a hacer es bastante ejemplificativo de lo que puede ser un enganche severo a algo y no fue ni mucho menos la única vez que he mentido sobre el tema

TrM.- *bueno, si te sirve de consuelo, todos en al-*

gún momento, o casi todos, hemos liado alguna parda a costa de Travian yo la verdad es que conozco gracias a esto a mucha gente, los hay muy buena gente, los hay que no valen tanto, pero de todo se aprende, más aún de los errores, a la hora de meterte en la cama y pensar, seré cretino por haber hecho esto o lo otro por un simple juego... evidentemente, la parte "sentimental" que puede tener que tu padre estuviera con un dolor en el pecho, y lo que eso te puede llegar a hacer sentir culpable, esto otro no lo tiene, pero vamos, que siempre hay.. Cómo decirlo, un nivel de implicación que en otras cosas no se consigue y como te decía, pardas yo creo que las hemos liado todos pero claro, a mí me "duelen" las mías verdad?

R.- está claro. Una vez casi la lio muy parda y muchos amigos estuvieron muy mosqueados conmigo por eso.

TrM.- *¿qué pasó?*

R.- Bueno... resulta que tengo unos amigos que vivían ocupando una casa por suerte pudieron enterarse, a través de la asociación de vecinos del barrio de sobre qué días iban a desalojar la casa la policía antidisturbios varios amigos decidimos acompañar a nuestros colegas en la supuesta última noche de la casa y afrontar el desalojo juntos esa misma noche estaba muy movida en el juego y yo tenía sí o sí que enviar unas cuñas y vaciar unos almacenes por la madrugada me esperé a poco antes de las 7 de la mañana (los desalojos suelen ser a partir de esa hora) y decidí salir de la casa, ir corriendo hasta la mía, hacer las cosas del juego y volver antes de las 7 de la mañana sin que la gente que estaba en la casa se diese cuenta cosa que estaba en la casa se diese cuenta cosa que estaba en la casa se diese cuenta cosa imposible ya que la casa estaba fuertemente

bunquerizada de la puerta había que retirar una gran plancha de acero de varios centímetros de grosor sujeta por varios puntales una persona sola es muy complicado que mueva una plancha que pesa tanto pero yo lo hice, me fui dejando la casa abierta (esto fue lo peor que hice) y volví sobre las 7:10 am menos mal que ese día no fue el desalojo pero la bronca de mis colegas fue monumental y desde aquel día me planteé dejarlo así hice poco después.

TrM.- *lo que llega a ser capaz uno de hacer por mandar unas cuñas ¡madre mía! y esto, ahora que lo ves con algo más de perspectiva en el tiempo, ¿qué te hace pensar?*

R.- me hace pensar que los juegos pueden ser una droga muy perjudicial si no se controlan y más aún los juegos como el Travian donde estás jugando 24 horas al día 365 días al año se pueden convertir en una responsabilidad muy grande; que si dejas de pensar que sólo es un juego puede hacer que cometas locuras muy gordas. Si ese día hubieran tirado a mis colegas de la casa sin tener ni que llamar a la puerta, me mueren o me matan, ten en cuenta que para cerrar bien la casa y que les costara mucho tirarlos estuvieron trabajando en ello un mes soldando hierros en ventanas y puertas tirando una escalera, poniendo dobles puertas, mucho trabajo de mucha gente que no hubiera servido de nada ahora me arrepiento mucho de aquello pero también me hizo aprender y relajarme con los juegos

TrM.- *no hay mal que por bien no venga, eso está más que claro ¿echas de menos Travian?*

R.- no demasiado ya que juego a otros juegos y a veces entro en la cuenta de mi colega para ver. Ya te digo que una vez que no estás jugando no tienes mono ni nada así, lo malo es cuando estás en pleno server y no sabes dilucidar bien sobre



lo que es importante y lo que no en tu vida... je-jeje... parezco un desenganchado del caballo o algo así jajajaja tampoco lo he vivido tan mal y podría jugar otro server algún día sin problema y sin liarlas tan pardas

TrM.- yo creo que todos robamos tiempo para nuestras cosas para poder estar en Travian, eso no tiene que ser necesariamente algo malo si lo sabes dosificar todo

R.- claro se pueden hacer muchas cosas con nuestro tiempo pero hay que elegir bien las prioridades y a que le das más y menos tiempo.

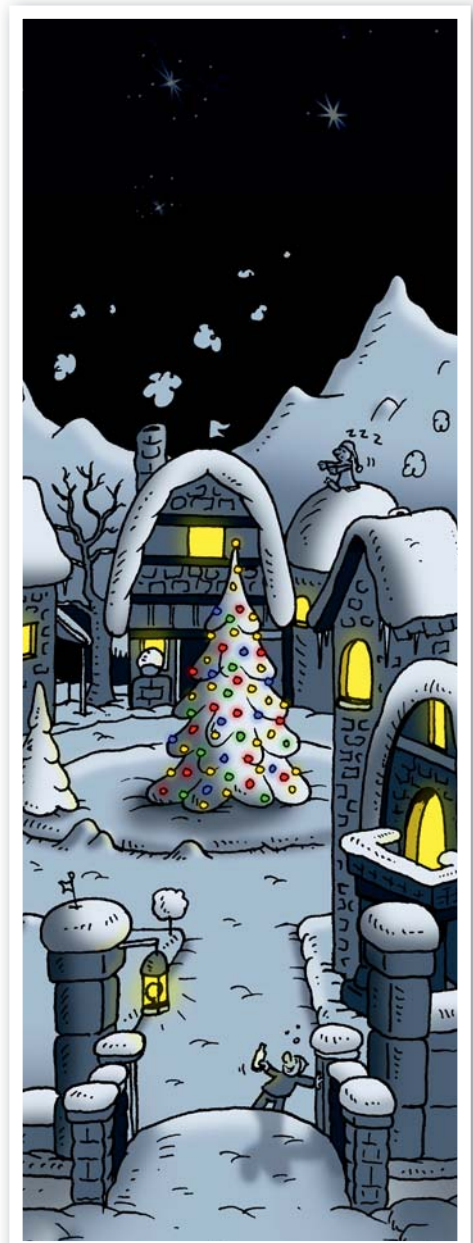
TrM.- *exacto, eso en Travian es lo más difícil de conseguir, y por ejemplo, las amistades que se forman en Travian ¿las sigues manteniendo después del juego?*

R.- alguna si la gente que es de mi ciudad aun-

● que ahora estoy fuera de hecho el juego engancha mas porque sabes que hay gente detrás que confía en ti en cosas del juego y por eso a veces te sientes más responsable con el juego pero es sobretodo responsabilidad para con los colegas que has hecho en el juego y que una vez que este acaba ellos siguen estando es lo bonito de esta clase de juegos "socializadores"

● **TrM.-** *sí, eso es muy cierto, se hacen grandes amistades aquí jajaja, casi podríamos decir que es como hacer la mili.*

● **R.-** jajaja sí, desde luego que sí. Bueno, espero que la gente se entretenga con mi historia, y que aprendan de ella que todo se puede hacer si le dedicas el tiempo justo. ■



CUENTAS COMPARTIDAS, ¿necesidad o abuso?

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 las cuentas compartidas.

Gavilán, net5 / Sergio Martín

Ante todo felicitarnos por el trabajo que hacéis con esta amena revista.

En cuanto al tema que proponéis como debate, debo decir que soy uno de tantos jugadores que, aparte del travian tienen vida social y, sobre todo, jornada laboral, muchas veces más larga que lo deseado. Por otro lado, en cuanto tengo un ratito libre me conecto para echar un vistazo como van las cosas, pero no dispongo (ni quiero disponer) del tiempo necesario como para pasarme horas y horas delante de la pantalla del ordenador, tal y como se requiere en momentos avanzados del servidor. La solución puede parecer que es compartir la cuenta, pero en mi caso tampoco tengo con quién, aparte del tiempo que requeriría coordinar a todos los jugadores de la cuenta para que la estrategia sea conjunta. Además, el hecho de compartir mi cuenta, me hace sentir que mis aldeas son menos mías. Supongo que soy un egoísta ...

En mi opinión, lo ideal (y así suelo jugar yo) es tener un representante de apoyo para que

te cubra en momentos difíciles (vacaciones, noches, etc) y que todo el mundo del servidor juegue en las mismas condiciones, resulta extremadamente complicado enfrentarse a otra cuenta que está activa las 24 horas del día cuando tú no tienes posibilidad de estarlo. Pero entiendo perfectamente que hay tantos travians y tantos modos de divertirse en Travian, como jugadores y que cada uno disfruta de este estupendo juego a su manera, con lo que tampoco podría desechar esta forma de juego con la que estoy seguro de que muchos usuarios disfrutan compartiendo una misma cuenta con sus amigos.

En mi opinión, una solución sería, en aras de la igualdad de oportunidades en el juego, que existiesen ambos tipos de servidores: unos en los que se permitiera el juego compartiendo cuenta y otros en los que se permitiera únicamente un representante por cuenta.

Aureon, net5 / Rubén Martínez

Yo soy un jugador de la vieja usanza, empecé a jugar hace ya varios años en el Server

4, donde no había apenas cuentas compartidas pero si teníamos varios representantes cada uno, pero los grandes jugadores llevaban solos sus cuentas, varios tenían ya macros muy grandes siendo 1 solo jugador y su representante controlaba sus pocas horas que no estaba pendiente.

A mi juicio es un abuso para los novatos, jugadores noveles y jugadores que solo juegan por pasar el rato (como es mi caso y del de muchos), sólo un 25% de los jugadores de traviana aproximadamente bajo mi experiencia son jugadores que juegan para ganar, y claro si ya no es sólo 1 el que juega que pueden llegar a ser 8 cómo he visto alguna vez (perfiles que lo tratan) dejan a los usuarios a sus 100 casillas a la redonda totalmente perdidos y más si no son jugadores expertos lo pasarán muy mal y lo dejarán de lado, por experiencia propia.

Cómo se hizo al principio, yo creo que da más satisfacción tener tu propia cuenta y que alguien te la cuide (repre) si hiciera falta en momentos de guerra que es cuando hace falta, previamente no es necesario estar 24h, un buen jugador mantiene la cuenta igual, lo que pasa que la gente quiere acaparar todo y para eso juegan en grupos. Todo para que al final alguien mejor jugador los pueda hacer frente.

Maximo quinto, Net9

Bueno para mi acerca de las cuentas compartidas, pues dependiendo de lo que se ve existe una serie de desventajas poniéndolo así, ya que por ejemplo en mi país, nadie que conozca juega travian y ya les recomendé

pero como que no les atraen, y juegan otros juegos x, que también existe eso pero con restricciones de 12 horas nada más, después no volver a entrar o existe el baneo o suspensión.

Pero eso de las cuentas compartidas debería ser limitado dado a que existen representantes, eso es suficiente como para poder crecer en el juego, si no esto se convertiría en un abuso y estaría destinado a los jugadores a querer dejar el juego en si, pero el compartir la cuenta tiene una serie de desventajas como por ejemplo:

Voy a la facultad, después a construir más soldados, total regreso y el otro tío ya me gasto los recursos, menuda jugada que voy a hacer

Bueno resumiendo la cosa, ofrece muchas ventajas esto pero ciertas desventajas también.

Speed / Eduardo Morales

Bueno, en experiencia al inicio del server, mi primer speed se me hizo muy difícil crecer, pero pues tuve ayuda, un amigo que estaba a mi lado, siempre que le hablaba y siempre me contestaba, y yo me quedaba asombrado que todo el día estaba, cuando le pregunte como lo hacia me respondió: pues yo tengo 4 personas en la cuenta, un español, un mexicano, y 2 argentinos, y pues nos compartimos las horas.

Eso es una buena idea, pero pues cuando eres principiante y ves que te llegan ataques a tus aldeas toda las 24 hrs pues es algo que te ayuda mucho, pero se podría decir que es algo injusto mas no es un abuso, además que las reglas del juego no dice nada sobre com-

Debate:



partir cuentas, mas solo dice que no tener mas de 2 cuentas, es algo necesario ya que al estar ese tiempo puedes esquivar los odiosos ataques que estan cuando duermes, yo soy mexicano y pues se me hace dificil estar en las mañanas españolas, mas en este server(net) pero pues tengo que compartir, justo ahora comparto con 3 personas, 2 argentinos y yo, un mexicano, y pues en las noches se queda descuidada mi cuenta y da preocupacion de que pueda pasar, el server pasado comparti con 2 españoles, muy viciosos, parecido a mi, ellos cubrian horas mientras descansaba, y yo cubria horas mientras ellos dormian, bueno,yo creo que se puede decir que es una necesidad, al menos para mi, ya que si no estuvieses ese tiempo no podrias atracar o subir habitantes, que es lo que me encanta al inicio.

Mi punto de vista esque es una necesidad compartir cuenta con personas de diferente pais, para cubrir mas horas ya que si no se compartiera tendria horas donde me pudieran atacar y destrosarme es una desventaja, puede ser que el server sea español, pero tengo derecho de jugar ;) jeee...un saludo...

Soke, Netx / Jose L. Martínez

¿Necesidad o abuso?

-Pues la respuesta, a mi parecer, es ambas, me explico... Compartir cuenta es un abuso "necesario" si quieres aparecer en el top 10, una cuenta que cubre las 24h es y será siempre mas productiva, por cubrir todo el ámbito horario. Siempre podrán atracar, construir, defenderse con total eficacia (aquí influye la experiencia de los componentes de la ficha de juego)

¿Como se aclaran cuando hay 5 o más personas?

-Eso es relativamente facil, si se tiene una coordinacion medianamente adecuada, es tan sencillo como dividir el día entre los componentes, segun les convenga mas o menos cada horario. Si no se tiene una coordinacion adecuada y alguien que de ordenes claras y explícitas, la cuenta se irá al traste.

¿Se podría decir que son grandes jugadores?

-Siempre se busca el mejor rendimiento de una cuenta, eso no se sabe hasta que cada uno juega en su propia ficha. Imagino que

deben ser buenos, ya que una cuenta en el top 10 no está llena de novatos.

¿Que ventajas y desventajas ofrece compartir cuenta?

-La ventaja es clara y obvia, cubres el horario al completo, lo que te permite tanto como atracar a todas horas, como defender de forma eficiente... La desventaja no es tan clara... La principal desventaja es que "no sabes si los otros componentes seguiran tus ordenes, o harán lo que les venga en gana", pero con una buena coordinación, y gente con ganas de ganar esto es facil-

mente erradicado. A mi parecer, ya no hay mas desventajas.

En conclusión, para mi SIEMPRE, compartir cuenta será una gran ventaja que no todos podemos poseer... r.

Perversidad, Netx

Para mi las multicuentas no deberian estar permitidas; El porque es muy sencillo es como si un jugador de ajedrez se enfrentara a su adversario compuesto de 3,4,5,6..... jugadores de ajedrez; ¿Podeis ver a Rafa Nadal enfrentandose a 4 jugadores de tenis a la vez?

Supongo que no, lo que me ha enganchado de este juego es la sorpresa, rabia, etc... que te da cuano llegas de trabajar y te encuentras con las sorpresas que te da travian.

Las multicuentas le quitan emoción al juego, ¿que pasa cuando estas durmiendo? o trabajando. Me imagino como seria si mi cuenta si fuera multi, no tendria esa ilusión de ¿Que habra pasado?.

Incluso existen programas prohibidos que hacen la función de una multicuenta y mi pregunta es..... ¿si el programa esta prohibido..... la multicuenta que hace exactamente lo mismo?

Considero Travian un juego en el que nos divertimos, no ilusionamos, enfadamos, reimos, hacemos amigo y "enemigos", no dejemos que travian se convierta en una mera fabrica con una produccion en serie de tropas y casitas, ataque indiscriminados y abusos a los mas pequeños.....

Yo estoy aqui para divertirme ¿Y vosotros?.

Talket, Netg

Compartir cuentas esta muy bien ya que hace que tus tropas siempre esten de vaca en vaca y nunca estan en casita y por tanto es muy difícil que te las pillen.

Claro que tambien esta la desbentaja de que la cuenta no es totalmente tuya y que dependes mucho de los otros 4 que manejan la cuenta para mantenerte en el top.

Normalmente cuando hay 4 o 5 jugadores son cuentas top es decir cuentas que estan entre los 10 primeros. Esto hace que cada per-



sona solo se tiene que conectar 6 horas al día.

Pero esto crea un poco una desigualdad entre los que no comparten cuenta y los que sí, pero nadie te impide no compartirla.

Hay que asumir los riesgos de compartirla (tu compañero puede ser un noob, no te enteras muy bien de lo que pasa si no tienes muy buena comunicación)

Yo le veo más ventajas que inconvenientes.

Ricardo Cobar

Había deseado tanto tener la oportunidad de exponer este tema y al fin se me brinda una oportunidad.

ABUSO: Porque Travian ciertamente es un juego de guerra, estrategia, diplomacia y astucia. Pero que ocurre cuando yo decido que jugaré a Travian, pero no quiero que nadie toque mi cuenta porque es mi juego, es mi manera de aprender, reflejar lo que soy o quizás lo que no soy, pero bajo mi determinación de aprender y hacer las cosas a mi manera o porque simple-

mente no conozco a nadie de confianza con quien jugar o porque como en mi caso, no soy un chiquillo que tiene su clan de amigos y deciden armar una cuenta como que es un equipo de fútbol.

Y heme allí, en mi aldea, siguiendo las instrucciones, dedicando tiempo libre a mi juego pero también sin descuidar mi trabajo y mis obligaciones familiares, como todos debieran hacer y de pronto se va la protección a principiantes y me aparece un jugador que me ataca a las 10am, a las 2pm, a las 8pm, a las 2am, a las 4am... caramba, ¿a qué hora duerme este tío? y resulta que no es un tío sino 5 tíos que están en todos los horarios posibles para que su cuenta sea un horno de guerreros y ataques. Por más profesional que sea un jugador en Travian si no se "fusiona" con su computadora para jugar las 24 horas no tendría la mínima oportunidad de levantarse a menos que logre hacerse amigo de sus atacantes o consiga una alianza respetable.

Y luego todavía viene el intercambio de ígms en donde amablemente le pido a uno de los dichosos jugadores de esa cuenta que me deje de atacar y me contestan a tono de burla que soy un noob y que sus compañeros me van a liquidar. Así que ahora resulta que si como cualquier otro ser humano tengo que levantarme a comer o a dormir y me acaban mis tropas entonces soy un noob y me atacan con más saña.

A mi juicio el juego debiera permitir un solo titular y 2 representantes pero los representantes con poderes limitados en cantidades de ataques y horarios de acceso, algo que mantuviera una igualdad para todos y que el juego se determine por jugadas planificadas y no

por la cantidad de jugadores a cargo de una cuenta, ya de por sí a jugadores que estamos en América la pasamos mal porque mientras dormimos los españoles nos caen encima, peor aun cuando comparten.

En mi caso aprendí a librarla haciendo amistades, incluso soy amigo de uno de los tantos jugadores de una cuenta, y nunca se cuando estará mi amigo en línea, los otros ni me contestan y con mi amigo nos intercambiamos planes de juego.. que ridículo no? cuando se podría hacer coaliciones estratégicas, planificaciones locales y jugadas entre alianzas cuando se trata con jugadores únicos.

En fin, soy un "noob" que juega solitario su juego, que incluso no puso mucho interés en un representante para que mi representante no decida hacerme una plaza de torneos cuando en realidad lo que yo quería era un ayuntamiento.

Brightblade, Nets5

Saludos, aunque reconozco que nunca he llegado a ser un jugador muy destacado en el ranking total he jugado en el S1, S2, S3, S4, S7, S8, dos speed y ahora, éste S5, así que algo de experiencia tengo. Nunca he compartido cuenta, si acaso entre yo y mi hermano o mi novia nos hemos ido cuidando las cuentas mutuamente para ayudarnos un poco mediante la función de representante, pero considero el nivel actual al que estamos llegando un abuso, con gente que está a turnos de 4, 6 y 8 horas conectado permanentemente para ser de los primeros, y eso que el S5 acaba de comenzar,

¿Que pasará cuando el servidor esté ya acabando tras la aparición de los Natars? ¿24 personas por cuenta para hacer turnos intensivos de una hora?

Considero que esto mata un poco el espíritu que yo creo debería tener el juego. Debería contar más la valía personal y no que se alíe medio barrio contigo para llevar una cuenta al top10, estamos perdiendo el espíritu de esfuerzo personal y llegaremos, de seguir así a un punto como en otros juegos, que se contrata pagando dinero real, a otras personas, para que agan de tu cuenta una de las mejores, como fué y es sonado el caso del WoW y los jugadores coreanos que cobran creo recordar 30 centimos de euro por hora de juego, y viven de ello.

Supersonico, Netx / Miguel

Para mí el número ideal para compartir cuenta es de 2 a 3 personas con distintos horarios, así se relaja el juego y se puede compatibilizar un buen juego y divertido, con la vida diaria. Al contrario creo que al compartir cuenta con mucha gente (más de 4 personas) se pierde la diversión del juego, buscando una cuenta que solo busca crecer y no pasarlo bien. Cuando son muchos se tiene siempre miedo a estampar las tropas, no se realizan jugadas "innovadoras" o arriesgadas, esperando consultar con todos los de la cuenta (y si esta jugada se realiza sin que sepan el resto de la cuenta y resulta perjudicial se generan malos ratos)

En fin creo que una cuenta compartida por



muchos se dedicara solo a atracar y crecer pero perdiendo la diversión inherente al juego! No creo que sea algo ilegal ni nada (ellos son los que quieren ser muchos en una cuenta).

Keyly

Buenos días, creo que es un abuso compartir la cuenta con mas de una persona, ya que le quita posibilidades a los demas jugadores y desalienta algunos a cancelar la cuenta y empezar de nuevo. En el peor de los casos niquiera vuelven a jugar en el travian. En mi caso en tuve que cancelar la cuenta y emprezar de nuevo, por los constantes ataques que recibia, pareria como si el jugador se pasara 24

horas frente al computador no me dio chance de nada.

Luis, Net7

Hola equipo de la revista travian, soy novato en este juego,este es mi primer aporte en el area de los debates, espero que les agrade.

Primero quisiera mencionar que el uso de las cuentas compartidas nace de 2 sentimientos propios de la raza humana: La ambición y el temor.

Ya que una persona ambiciosa intentara sobre toda manera tratar de obtener lo que quiere, sea renombre en el mundo Travian o materias primas, aún si tiene que compartir su cuenta.

Por otro lado esta el temor ya que entre más tienes más crees que otro lo desea y entonces decide compartir su cuenta para que sea vigilada las 24 horas.

Pero en fin yo creo que es un abuso, porque este es un juego en el que la gran mayoría de nosotros y me refiero a todos los que jugamos en travian, no compartimos nuestra cuenta, ademas es abuso debido a la ventaja que tienen ellos, vigilando sus cuentas las 24 horas y nosotros solo unos minutos u horas al día.

Bueno me despido y espero que les sirva de algo mi humilde opinión.

Reu, net3 / Pedro

Las cuentas compartidas acaban siendo necesarrias para poder tener una cuenta de top10, pero la verdad... así el juego pierde mu-

cha humanidad, porque cada vez que envías un IGM lo lee una persona diferente. Además una cuenta compartida nunca podría dirigir una alianza, porque al ser varias personas jugando, cada una tiene un carácter, una manera de hablar, de expresarse...

Todavía acepto las cuentas que son llevadas por dos jugadores, porque no es plan de estar todo el día delante del ordenador. Pero yo defiendo las cuentas de toda la vida, aquellas en las que trasnochas y madrugas para enviar fakes y trenes de catas, aquellas en las juegas tú solo, pero eso sí... con los dos huecos de representantes ocupados.

Cacadevaca, Netz / Jorge

El tema propuesto es bastante complejo y subjetivo. A priori las reglas de Travian son claras (cito textualmente):

1. La persona dueña de la dirección de E-mail usada para inscribirse se considera el dueño de la cuenta, sin importar cualquier otro acuerdo o de alianza.
2. El dueño de una cuenta no puede dar o compartir la contraseña de la cuenta a cualquier persona que juegue en el mismo mundo (esto sería caer en lo que conocemos como Multicuenta y susceptible de sanción por parte de El juez de Travian) Sin embargo, sí está permitido dar la contraseña a una persona o personas que juegan en mundos distintos (o en ninguno) para jugar una sola cuenta conjuntos.
3. Cada jugador puede nombrar a dos repre-

sentantes para administrar una cuenta durante la ausencia del dueño (pero los representantes de esa cuenta únicamente deben jugar para el beneficio de la misma) y no se puede utilizar esta función para intentar jugar 24 horas, 7 días a la semana.

A partir de aquí, entran en juego diversos factores subjetivos o morales, como la honestidad de los jugadores, los objetivos de cada uno en sus respectivos Server y la necesidad real y el egoísmo o abuso para conseguirlos. Por todos es conocido que quien hace la ley, hace la trampa. No me parece justo que se permitan cuentas compartidas, porque haciendo esto se entra en conflicto con el punto 3 porque ¿qué diferencia hay entre que tus representantes mantengan funcionando la cuenta 24 horas, 7 días a la semana y que una multicuenta con sus respectivos jugadores hagan los mismo? A mi modo de ver, ninguna. Las leyes y las normas deben ser iguales para todos. ¿Y si mis representantes son de otros países y mientras yo duermo ellos están despiertos? ¿no pueden representarme? Igualmente no me parecería justo. Porque ellos están para el beneficio de la cuenta, y mientras yo duermo ellos pueden ayudarme salvando mis recursos, tropas, etc. Eso sí, siempre y cuándo yo les dé mi consentimiento porque al fin y al cabo, yo soy el único responsable de lo que pase en mi cuenta. Pero en ninguno de estos dos ejemplos, estaría incumpliendo ninguna norma.

Pensemos fríamente sobre la contraseña de una cuenta, ésta no se puede dar o compartir con personas que jueguen en el mismo mundo, pero sí con personas jueguen en

otros mundos o en ninguno. Esta es la mayor trampa que ofrece Travian, porque esto es imposible de comprobar salvo denuncia al juez por parte de un jugador que conozca los entresijos de una cuenta y además por la razón siguiente, porque un jugador que no juega en ningún mundo no puede jugar en una multicuenta, esto ya son cuestiones gramaticales, no jugar es eso, no jugar. O quizás hablamos de un jugador que no se haya registrado en ningún mundo de Travian pero gestione la cuenta de su amigo o amigos, al no estar registrado... ¿quién se da cuenta de esto? ¿es justo? ¿un jugador no registrado en ningún mundo puede jugar en varias cuentas compartidas? Entonces, ¿para qué existe la función de representante?

Para mi, una cuenta compartida, que funcione 24 horas, 7 días a la semana supone un abuso claramente, independientemente de que todos y cada uno de los jugadores hagan como uno solo. Porque yo no puedo tener varios representantes y hacer lo mismo y, sin embargo, un jugador me ataca por el día y también por la noche y yo no puedo defenderme porque estaría incumpliendo las normas.

Mi conclusión es que así es el juego y la guerra. La justicia no existe, sólo la moral de cada uno y sus intereses particulares (o generales si hablamos de alianza). Yo fui sancionado por entrar con la contraseña de otro jugador en su cuenta, solo y exclusivamente, para ver que todo estaba bien y por petición suya, y mi representante me denunció a los jueces. Yo acepté mi sanción y pedí disculpas, pero seamos sinceros, ¿quién no ha hecho esto nunca?

Saludos y buen travian compañeros!

Melkor, Netx / Rodrigo

Pienso que el hecho de compartir una cuenta entre varias personas es una estrategia más.

Creo que los que en un inicio no quieren compartir su cuenta, es más por cuestión de orgullo, porque quieren ser o estar entre los primeros, pero lo desean conseguir solos (me incluyo xD). Pero esto no es posible haciéndolo solo... se necesita un equipo que complemente horarios más que todo y con la cuenta vigilada todo el tiempo no se desperdician recursos, se saquea más, se pueden evitar contratiempos y lo más importante, si realmente te importa y te gusta el juego puedes desenvolver tus actividades diarias sin tener que preocuparte por que hay alguien vigilando... creo que ese es el punto más importante.

Lo que deberíamos preguntarnos es:

Deseo intentar estar entre los primeros y tener la gloria solo?... ó ...

Felizmente poder decir:

Estoy entre los primeros! Muy buen trabajo equipo, lo conseguimos!!

Creo que todos aquellos que no comparten cuenta y se quejan por "ser un abuso" deberían pensar en buscar con quien compartirla Yo tuve que esperar dos servers para aceptarlo... al siguiente vamos con todo Quitoboss!



Vitto, Net5

Muy buenas, veo que en este servidor, hay mucha cuenta compartida, pero compartir entre dos personas y tener otras dos cuentas que son a la vez dos personas son 6 personas para mirar una sola cuenta y dentro de la legalidad.

Pero en la alianza nB. del sector -/- se ven cuentas que están compartidas por 5 personas directamente expresado y puestas en su perfil abiertamente, que están creciendo desmesuradamente rápido, puesto que están 24 horas conectados, sin posibilidad de fallos de pérdida de internet o desliz de tropas a la vuelta de ataques, etc. Las reglas del juego dicen claramente un solo poseedor de cuenta por mail y como mucho uno para compartir cuenta, y aparte las cuentas que son REPRESENTANTES de esta, por lo cual me parece un abuso enorme, y se puede apreciar en sus ataques masivos a todas ficha viva, en que alguno ya tiene tres aldeas, en que otros poseen una cantidad de muertes muy superior a lo normal pero a la vez una marca defensiva también muy superior a lo que es una cuenta off con dicha calidad podría tener, y que estoy seguro que más de la mitad de las personas que miran la cuenta A tienen una cuenta B para jugarla individualmente y hacer apoyos y envíos a las

misma cuenta grande o aprovecharse de las limpiezas de las cuenta A grande en las zonas propias en las que han caído las cuentas dobles multicuentas porque se aburren al estar a veces los 5 conectados y sin poder estar todos en dicha cuenta.

Por todo lo expresado y expuesto, espero que se pueda verificar alguna de las irregularidades o como algunos jueces dictaminan en otros server ABUSO de compartido al tener más de dos personas en USO COMPARTIDO de cuenta, ya que esto es un ABUSO muy superior y un agravio comparativo para con el resto de jugadores que incluso teniendo quizá un jugador extra en la cuenta no pueden soportar o hacer frente a estar cuentas explotadas y sus multicuentas.

Un saludo, y sé de sobra que en FGT se está debatiendo mucho estas cosas también y en los foros chats de muchas alianzas, como portavoz de LHP, lo mandaré al REPORTERO para que quizá se vea reflejada la indignación Travianera de algunos de nosotros. Gracias.

ooJodooo, Netx / Mayrita

Bueno viendo el foro se ha abierto una tremenda batalla que si es justo o injusto este es un juego de estrategia y da para muchas, veamos:

-Evitar estar al lado de un 24/7

*Regístrate en el juego una semana después de iniciado el servidor, estarás algo alejado del medio que es donde a cosa se pone color hormiga.

-Estas al lado de un 24/7

*Escondite si no te roba nada no se molestan en volver (gggg... alguna ves mas q una aldea era un bosque XD).

*Sacar a pasear las tropas que vallan a conocer como es el mundo, o que toda tu alianza la agrupen en una sola aldea, así aseguras que no te las maten y juntas una cantidad aceptable para estampar.

*Mudarse al fin del mundo (200|200), creces tranquilo nadie te molesta, muchos lo hacen, yo mismo lo aprendí hacerlo en mi primer Speed (jugaba solo era imposible crecer, con tan insistentes visitas no deseadas), es muy poco probable que te manden ataques a 10 horas (pobres porreros).

Resumiendo si se puede llevar perfectamente bien un cuenta solo la he llevado varias veces y en el Speed donde todo es mas activo. Tengo experiencia pero tampoco soy un pro... ya que hay muchas otras que se pueden aplicar, y seguramente alguno nos iluminara con otra.

Segundo.. que inicialmente las criticas vienen a costa de los incesantes ataques que reciben a todas horas que haya una persona o haya muchas tras una cuenta no lo cambia, si bien hoy se quejan de que la cuenta esta activa las 24 horas los 7 días ala semana, luego se quejaran que tal jugador no duerme.. de por si así como esta diseñado el juego siempre habrá cuentas que estarán activas 24 horas ..

Además recordar hay un gran publico variado que tiene una ficha en el travian, gente que

trabaja, estudia , etc, y no tiene el tiempo para ver por si solo una cuenta mas aun cuando uno siempre desea sobresalir.

Si se aplicara que solo un jugador por cuenta ahí si seria una total injusticia ya que muchos tenemos vida fuera del travian , y no por unos cuantos que viven pegados al ordenador vamos a cambiar el modo de vida ni dejar un juego que nos apasiona.

A todo esto la única forma de que esta idea de un jugador por ficha sea factible es que se implante en el servidor horarios o alguna opción de congelar la aldea , pero es totalmente fuera de lugar así es que como esta bien.

Ahora otro punto muchos hablan de calidad de jugador frente a horas online obviamente cuanto mas horas estés conectado mejor estará llevada la cuenta calidad eso se ve en como estampar, conquistar, intercalar, en muchos otros aspectos así estés las 24 horas o solo un rato solo en esos puntos se ve la calidad de un



jugador o jugadores de una cuenta.

Los vikingos, Net5 / Jose R

Voy a repetir prácticamente lo mismo cuando en las encuestas que nos mandan nos pedían que opináramos con la etiqueta de cuántanos lo que siempre nos quisiste decir o algo parecido.

Creemos que las cuentas funcionando durante 24 horas es un abuso, aunque las llevara una sola persona. Suelen ser cuentas de germanos en las que se aprovecha la ventaja de crear las tropas más baratas, y su mejor capacidad de botín, además de saquear el 33% de los escondites, por lo que atracan de forma sistemática pudiendo calcular con sucesivos ataques o acechos, la producción por hora de cada materia y el tamaño de los escondites de los atacados menos activos. Incluso hay jugadores inactivos que dejaron los escondites a la misma capacidad de sus almacenes, protegiendo sus aldeas frente a ataques de romanos y galos que no pueden rascar nada, pero no así frente a los ataques de los germanos que se llevan un tercio.

¿ Qué pueblo en la vida real trabaja durante 24 horas seguidas ? Ninguno. Solemos trabajar unas 8 horas diarias más o menos. Por lo que una sugerencia es que se limitara el tiempo de conexión de cualquier cuenta (y de cualquier raza) a un tiempo por ejemplo de 8 horas diarias, incluso sin conexión los domingos y fiestas, y los ataques que llegasen estos días que fueran saludos, como ya se hace en Semana Santa o Navidades, o que se limitara el nº de

● conexiones diarias a la cuenta, pero aquí se ● podría estar con una conexión las 24 horas, ● por lo que la primera sugerencia de limitación ● de tiempo creo que es más adecuada.

● Creo que no se puede limitar informáticamente ● que haya varios jugadores llevando una ● cuenta las 24 horas, porque en algún caso ● podría ser uno solo que se conectara desde ● diversos sitios. Con la limitación de tiempo se ● solucionaría en parte este abuso.

● También hay jugadores que abren una cuenta ● en otro server sólo para conseguir los 35 oros ● que da el maestro-instructor siguiendo sus misiones, ● para luego cerrarla y traspasarlos a otra ● cuenta. Creo que no se deberían traspasar los ● oros al cerrar una cuenta.

ak MARCOS E. A.

● 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?

● Soy bastante nuevo en este mundo, un mundo ● fantástico, que admito, en parte hay días ● que se me convierte en un vicio.

● Actualmente estoy en el s2 con una pequeña ● aldea. Como experiencia, he recibido muchos ● y continuos ataques, en un tiempo, por una ● cuenta multiusuarios. Es todo una novedad ● para mi, ya que en otro Serv. que he jugado ● no lo había notado. Pero en este si, cuando me ● atacaban continuamente segundo tras segundo ● casi ya sin poder hacer nada, hasta puso en ● duda mi continuidad en el Server, no podía ha-

cer nada mas que mandarle mensajes al juez, en repudio a esto, contestándome siempre, "es parte del juego", pero un juego donde ya no era participe, que ironía, solo basto que me dieran un segundo de respiro para poder crear un escondite respetable, pudiendo así superarlo, aunque los ataques no frenaron, pero en fin puede seguir en el Server.

Noté considerablemente que este tipo de aldeas crece a un ritmo muy acelerado, casi como que no se frena ni para tomar un suspiro, extendiéndose mas allá de las fronteras de sus territorios, logrando ser amenazas en muchos casos ya no a aldeas individuales sino a alianzas enteras. Pero si duda pierde el sentido, en un punto, del disfrute del juego, perdes ese sentido de pertenencia que uno puede llegar a tener para con su aldea. Una aldea refleja la forma de pensar de una persona, la forma de ser, de hacer, para mi una aldea es un mundo, por que cada vida es un mundo, lleno de magnificas cosas, es por eso que siento que cada vez que me meto a mi aldea me olvido de todo mis problemas, me relajo y divierto.

Grandes jugadores, primero habría que definir, que es un gran jugador en este mundo tan lindo que llamamos travian, para mi un gran jugador es aquel que tiene códigos, que tiene honor, que es respetuoso, es aquel que la lucha hasta el ultimo minuto, un gran jugador no se define por lo que hace sino por lo que es, ya sea con sus amigos de alianza o compañeros de sector, un gran jugador es el que se moviliza, opina, hace y mejora, un gran jugador es el que conduce a todos sus amigos a la victoria sana, sin trampas, en definitivas grandes juga-

dores actualmente en travian son muy pocos.

Firelord, Net1

En mi opinion, no hay necesidad alguna de hacerse multicuentas, pues el juego presenta suficientes alternativas como para tener que romper las reglas...

Yo aun no entiendo el motivo por el cual hay gente que crea varias cuentas...

Unos pueden decir, al principio, te pasas los recursos de una cuenta a otra y avanzas mas rapido; Y yo me pregunto ¿Creces mucho por 25 de cada materia al dia? Pues eso es lo que se produce, y más no se puede enviar pues es pushing... La mejor solución... ponerte a hacer tropas y robar... que seguro que te dan más que esa cuenta.

Otros hacen varias cuentas simplemente para que si una les va mal, seguir con la otra... no siempre se sale en un buen sitio ni con buenos vecinos; Si fuera por esta razon, seria mas logico aunque en mi opinion, pasados x dias deberia borrar una de las cuentas.

Otros tienen varias cuentas para tener una cuenta creando defensas todo el rato y tener las espaldas cubiertas en la otra cuenta... Eso sería bastante útil, pero es jugar sucio...

Mi opinion es: Multicuenta es más un abuso que una necesidad, pues una cuenta con dedicacion y constancia puede llegar muy lejos sin tener que tener multis ni romper reglas...

Un saludo y Hasta otra.

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

¿Embajadas más grandes?

Últimamente vemos en Travian cómo las alianzas destacadas de cada servidor están formadas por varias embajadas. Todos sabemos que cada embajada puede contar con un máximo de 60 miembros. ¿Debería Travian plantearse hacer embajadas más grandes? Analizamos los pros y los contras de esta idea y la sometemos a debate para los lectores de Travian Magazine. Os recordamos a todos que cada comentario que salga en el debate de cada mes estará premiado con un mes de plus.

Muchas veces los líderes de alianzas en Travian se ven con un grave problema de comunicación debido a tener varias embajadas y no poder mandar igms en todas ellas con lo que los movimientos bélicos, en especial las defensas, se ven afectadas por esta restricción.

Tener una embajada más grande es una posible solución a este problema, con ella tendríamos acceso a más jugadores, podríamos hacer alianzas más grandes, veríamos directamente quién es activo y quién no, controlaríamos mejor los ataques recibidos en la alianza, no tendríamos que esperar a que alguien se conectara cuando tuviéramos que enviar un igm urgente... La buena comunicación es algo fundamental en Travian, pero no

todo son ventajas, en caso de tener embajadas más grandes ¿sería nuestra alianza más segura? Hay que tener en cuenta el papel de los topos en cada alianza. Cuanto más grande sea la embajada, más posibilidad de colar uno tenemos, y por cada topo colado ya no tendríamos sesenta jugadores controlados, sino muchos más. El riesgo aumenta considerablemente.

Este tema, debatido entre nosotros, ha sido el elegido para el debate de este mes. Dejad volar vuestra imaginación y enviadnos cualquier cosa que se os ocurra sobre este tema a Travian Magazine.

Os recordamos que para participar en los debates debéis mandar vuestra argumentación a revista@travian.net o a través de nuestros reporteros en los distintos servidores del Net. Las opiniones seleccionadas aparecerán en el número de diciembre de Travian Magazine. ¡Os esperamos! ■





Os envío una fotografía en el lugar de celebraciones habituales de actos específicos "Pakitorum", normalmente las hacemos todos los martes noche, y en algunas ocasiones las realizamos para celebrar alguna gamberrada Travianera, en esta ocasión estábamos celebrando El banzai de Brux en el Net2 anterior.

Los jugadores que aparecen son (de derecha a izquierda)

Plasticus (hijo), Chicharrilla, Chicharrilla (novia, ella no juega pero lo celebra igual), Plasticus (hijo II), Plasticus (esposa), Plasticus, Dudusplit (jr, no controla mucho el ratón aún), Dudusplit, Silvia (propietaria de Pakitorum)

(Delante): Deutsche~Marro, Khora~Marro
(De pie atrás): Neo K, Golfus de Roma~Arensivia

Golfus de roma



La primera foto la tome en el museo de BMW de Munich y la segunda es con mi compañero de cuenta, ¿sois capaces de adivinar quien es el que hace casitas y quién ataques?

Crisagon Net4



El pasado mes varios de los cargos de las alianzas más importantes del servidor estrella nos concentramos en Madrid no sabemos exactamente con que finalidad pero lo pasamos muy bien

En esa foto hay personajes archiconocidos como Teuto (Legends), Mudito (JDA), Maikis (Retmostard), Oda (Unknowns), Orgun (Legends) y Asthinus (SAR)

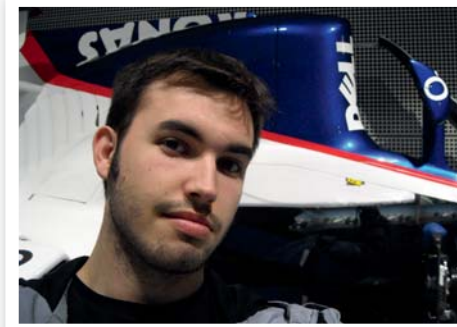


Foto con mi primo Drk-Evil que también juega en Travian, en el Net5 Actualmente vivo en la ciudad de Cusco y les envío esta foto que fue tomada en mi lugar de procedencia. Estuvimos tres días en una fiesta típica del lugar pero en este viaje no fue todo bueno ya que cuando volví me habían conquistado 4 aldeas dejándome sólo con dos. Aún así, con esfuerzo y usando un poco de oros logré levantarme consiguiendo varias aldeas más.

Evilci70 / Speed.Net



Para que me dejen de imaginar como el monstruo de las galletas en el FGT

Atentamente Morgade

Autor:

Eduardo Mernies

El ejército Charrúa

Muchas batallas habían hecho temblar el mundo del Travian, incontables caídos habían llenado de lágrimas los corazones de hombres, mujeres y niños, que despedían a sus guerreros con un adiós apagado que no tendría retorno; los ecos de llantos y abrazos desesperados llenaban los pedregosos caminos de la capital del Imperio Charrúa, día tras día, semana tras semana, año tras año...

Pero nunca habían temblado tanto la tierra y las almas cuando alianzas de pueblos e imperios de hombres se hicieron con los planos de la legendaria maravilla que antaño coronaba el imperio Natore... Comenzó el rumor de que legiones de bestias desalmadas reclamaban lo que era suyo, que darían su vida por volver a hacerse con el poder en Travian y que no permitirían que el hombre reinara en este fantástico mundo.

-Mi señor- dijo un agotado emisario que entró corriendo al Palacio haciendo reverencias al Rey

-Bienvenido seas valiente emisario, ¿tienes novedades?- preguntó ansiosamente Janto, Rey del Imperio Charrúa.

-Sí, mi señor, he regresado sano y salvo de la maravilla de la alianza Oscura gracias a que los dioses me acompañan, pero el resto del batallón no ha tenido la misma suerte, las bajas son muchas, unos batidores enemigos nos divisaron cuando adentramos en los límites de la

aldea, mi padre... y mis hermanos han caído bajo la espada.- dijo el emisario mientras inclinaba su cabeza para ocultar sus ojos que amenazaban con estallar en lágrimas.

Janto se acercó al emisario y poniendo su mano en el hombro de aquel sollozante hombre dijo: -Dieron su vida por el imperio y serán recordados con la mayor de las glorias por ello.- dejó pasar unos segundos para que el emisario pudiera tomar aire.

-Cuéntame, ¿que haz logrado divisar?.

-Cuando nos asomamos por las minas de hierro logramos ver a la distancia a miles de soldados defendiendo la maravilla Oscura y a centenares de peones construyendo sin cesar.- Dijo entrecortadamente el emisario, mientras se secaba las lágrimas.

En ese preciso instante, el héroe e hijo del Rey, Zanto, se incorporó de su mullida butaca para hablar: -Mi Rey, sería lo más prudente atacarlos, ¡no podemos dejar que sigan acumulando fuerzas! y en nuestra alianza nadie más tiene un ejército tan numeroso y bien preparado como el nuestro.

-Es cierto- respondió Janto - pero debo consultarlo en el consejo de la alianza...

-¡Llegan nuevas de la maravilla Dorada!- proclamó un Equites Legatis desmontándose de su caballo, y caminando hacia Janto, se inclinó a sus pies y le dio un rollo de pergamino amarillento; éste lo desenrolló rápidamente y leyó:

De: Fango

Asunto: 5to grado

Mis señores, esta carta va dirigida a todos los integrantes de la gloriosa alianza Dorada.

Hace unas horas nuestros constructores han elevado la 5ta columna de nuestra hermosa maravilla, pero apenas sucedió esto, comenzó a divisarse en el horizonte una niebla muy densa acompa-

ñada del sonar de tambores y gritos de guerra en una lengua que nunca había oído. ¡Los sabios dicen que se trata de un ejército de los natore que viene hacia nuestra maravilla! Necesitamos que todos envíen refuerzos antes de que sea demasiado tarde.

Saludos cordiales,

Frenco, Ministro de defensa de la alianza.

-Mi Rey, sería lo más prudente atacarlos, ¡no podemos dejar que sigan acumulando fuerzas! y en nuestra alianza nadie más tiene un ejército tan numeroso y bien preparado como el nuestro.

Primera batalla contra Natore

-Bueno, -Dijo Zanto -parece que tendremos que ir a defender la maravilla Dorada, luego de estampar a los natore podré dirigir al ejército hacia la maravilla Oscura.

-De acuerdo- dijo distraídamente el Rey mientras releía la carta una y otra vez- Pero ten cuidado hijo mío, no sabemos a que clase de bes-

tias nos enfrentamos.

Luego de despedirse de su padre, Zanto reclutó a 10.000 Paladines y 20.000 Lanceros para ir a defender la maravilla, además de un buen cargamento de cereales, y así, unas horas más tarde sus figuras se perdían en el horizonte.

Una vez que llegaron a la maravilla dorada, Zanto se dirigió al hogar de Morto, Rey del imperio que administraba la maravilla dorada y además, el líder de la alianza.

-¡Bienvenido seas, Zanto hijo de Janto!- Exclamó Morto - No contamos con tantas tropas como yo desearía, porque los imperios defensivos de la alianza están muy desgastados por la guerra, y por si fuera poco, estamos recibiendo una lluvia de ataques de la alianza oscura y casi nadie se atreve a dejar sus aldeas sin defensas.

-El Rey Janto siempre cumple -añadió Zanto- y me ha enviado a mi y a 30.000 soldados para defendernos de los natore.

-¡Excelente!- se regocijó Morto.

El horizonte de la aldea estaba cubierto de una neblina intensa que avanzaba con el correr de los segundos e inspiraba más temor que el que hubiera causado cualquier ejército enemigo. El constante resonar de los tambores hacía temblar los edificios, y los gritos de guerra herían los oídos.

Los ejércitos de la alianza Dorada ya estaban listos para la batalla, Lanceros, Falanges y Pretorianos estaban en primera línea defensiva, siendo alentados por los Héroes de la alianza. En segunda línea estaban los Jinetes Druidas, Paladines, Jinetes Edúos y algunos que otros Equites Césarís y Jinetes Teutones. El plan consistía en hacer que el enemigo impactara contra la primera y segunda línea, mientras que un grupo selecto de caballería, comandado por Zanto, caería sorpresivamente por el flanco izquierdo del ejército enemigo. Zanto esperaba

junto con sus caballeros, ocultos en un bosque. El ejército natare avanzaba bestialmente veloz y furioso, una vez hubo impactado contra la primera línea defensiva, una bandera roja se izó en la muralla, era la señal.

-¡¡Adelante paladines, druidas, edúos!! ¡Es momento de demostrar porque el mundo Travian debe ser nuestro!- Exclamó Janto alzando su espada, siendo ahogadas sus palabras por el grito de guerra de los Jinetes.

Avanzaron velozmente hasta que impactaron contra el flanco izquierdo del ejército, blandiendo espadas, hachas y mazos, a tal punto que la sangre lo cubrió todo y la victoria estaba asegurada, pero en ese instante un Guardia de la espada (guerrero natare) le quito su lanza a un lancero germano ya muerto bajo los poderosos pies de un elefante de guerra, y la lanza contra la caballería que había penetrado el flanco de su ejército. La lanza atravesó la armadura, la carne y el corazón de Janto, haciéndolo caer de su caballo y haciéndolo sentir poco a poco como los sonidos desaparecían, como la imagen oscurecía y sintiendo como se iba la vida de su cuerpo, al cabo de unos segundos, murió.

Batalla en la Maravilla Oscura

De: Morto

Asunto: Informe de batalla

Mí querido Rey Janto, siento mucho informarte que en la batalla contra los natare tú hijo y héroe de tu imperio ha caído. El luchó con gran destreza y valor y fue una parte esencial en nuestra victoria contra este primer ataque Natare.

Su cuerpo lo llevan algunos soldados que envié a tu capital, te mando mi más sentido pésame.

-Mi señor- dijo un sacerdote al abatido Rey Jan-

to, que se encontraba hacía 30 días hundido en su trono, lamentando haber enviado a su hijo a esa batalla. -Si usted nos permite a mí y a seis sacerdotes más, nos adentraremos en la oscuridad de los saberes mágicos para intentar revivir al Héroe.

Janto levanto la mirada – ¿podrían lograrlo? – pregunto ansiosamente, mirando al sacerdote con ojos enrojecidos de tanto sufrimiento.

- No se lo puedo asegurar, mi señor, pero dicen los rumores que en otros imperios sí lo han logrado, aunque es una magia muy peligrosa – se apresuró a responder el sacerdote –Pero no sé cuanto podríamos tardar, la alianza Oscura ya casi ha colocado la columna numero 99 en su maravilla y no se si podría hacerlo a tiempo para cuando usted decida enviar el ataque.

-¡Háganlo, por supuesto! No importa que no lo logren a tiempo, lo que yo quiero es recuperar a mi hijo- exclamó Janto sintiendo como la esperanza renacía en su pecho. Ese mismo día comenzaron los preparativos para ir a la batalla en contra de la maravilla Oscura, que según contaban otros reyes de la alianza que habían atacado y fracasado, contaba con innumerables defensas.

El imperio charrúa había sido muy atacado por la alianza Oscura, las bajas eran muchas en todas las aldeas del imperio, pero la ofensiva se encontraba intacta, porque al carecer

- de grandes destrezas defensivas, el Rey había ordenado que se ocultara en un oasis de la capital donde los enemigos no habían logrado detectarla.

- Al día siguiente, Janto mismo partió con 200.000 Luchadores de Porra, 200.000 Luchadores de Hacha, 98.000 Jinetes Teutones, 5.000 arietes y 10.000 catapultas, a la maravilla oscura

con el único objetivo de destruirla, no sabiendo si lo lograrían o no, pero con la certeza de que era lo que se debía hacer, para que el mundo no fuera gobernado por una alianza de hombres sin moral. Los estrategas le dijeron al Rey antes de que éste partiera, que el viaje tardaría aproximadamente 15 horas, sugirieron que comenzaran el recorrido en la mañana para así llegar en la noche y tomar desprevenido al enemigo y así lo hizo Janto.

En el viaje pasaron por aldeas de imperios aliados que estaban devastadas, también

- vieron a la distancia muchas guerras y más de una vez tuvieron que cambiar el rumbo para evitar batallas y al cabo de las 15 horas que tardaron en llegar, vieron más destrucción y muerte de la que se imaginaban que pudiera existir en el mundo del Travian.

- Unos 30 minutos antes de llegar ya podían divisar el esplendor de la maravilla del enemigo

Unos 30 minutos antes de llegar ya podían divisar el esplendor de la maravilla del enemigo iluminada por miles de antorchas, aquél espectáculo los maravilló a todos.

iluminada por miles de antorchas, aquél espectáculo los maravilló a todos, fue entonces cuando Janto decidió hablar a sus hombres:

-¡Mis valientes soldados! Cuantas batallas hemos vivido, hemos festejado innumerables victorias juntos y sé que todos echamos de menos a nuestro héroe, mi amado hijo, que dio su vida por ustedes y por mí y por el imperio charrúa, ¡pero el día de hoy nos enfrentaremos al mayor ejército al que nos hemos enfrentado en nuestras vidas!- Janto miraba a sus hombres mientras hablaba, estos eran duros y muy avanzados en el arte de la guerra, y no veía miedo en sus ojos, sino firmeza y valor, ¡eso era lo que lo hacía él ejército más grande en el mundo del Travian!- ¡Está en nuestras manos la victoria de nuestra amada alianza Dorada!, ¡está en nuestras manos salvar las tierras que tanto amamos y hacer que perduren en el tiempo y en la eternidad!

¡¡¡ESTÁ EN NUESTRAS MANOS VOLVER A VER A NUESTRAS ESPOSAS Y A NUESTROS HIJOS Y PODER ABRAZARLOS Y DECIRLES QUE TODO ESTARÁ BIEN, PORQUE VIVIMOS EN UN MUNDO DE PAZ!!! ¡¡¡¡AL ATAQUE!!!!

Marcharon a gran velocidad dando alaridos de guerra, entonces él enemigo se percató del ataque y se agazapó detrás de las murallas mientras la caballería salía por los portones para atacar al ejército de Janto, -¡Porras cubran el flanco izquierdo, no dejen que salga nadie del centro de la aldea! ¡Hachas cubran el flanco derecho, cubran el portón derecho! ¡Teutones bloqueen el portón central, que no salga nadie! ¡Arietes avancen contra la muralla en cuanto se forme un hueco!

¡HAGAMOSLO POR ZANTO! HÉROE DEL IMPERIO CHARRÚA!- entonces un Jinete Teutón encapuchado se acercó al Rey y dijo:

–Hagámoslo por ti- y se quitó la capa... era Zanto.

Al verlo, los soldados Charrúas dieron alaridos de emoción y comenzaron a luchar con más furia.

El Rey Janto sonrió a su hijo y lo abrazó –Co- mándanos en esta victoria- dijo Janto, sintiendo que su corazón se llenaba nuevamente con el exquisito gusto de la esperanza.

En cuanto estuvieron bloqueados los portones norte, este y oeste de la muralla enemiga, los 5000 arietes chocaron contra la misma, una, dos y tres veces, haciendo que temblaran hasta los mismísimos cimientos de la tierra, y ésta cayó, mostrando ante los ojos del ejército charrúa un espectacular ejército que avanzó caminando de entre el polvo y por encima de las ruinas de la derribada muralla.

–¡Porras y Hachas reagrupense!- ordenó Zanto

Los Teutones habían logrado penetrar el portón central y estaban librando batalla bajo la espectacular luz que proporcionaban las miles de antorchas de la maravilla.

–¡Avancen!- exclamó Zanto dando un grito.

Una vez se encontraron el hacha charrúa y el escudo Oscuro, la sangre comenzó a teñir a grandes pinceladas el lienzo de la batalla.

Zanto avanzó junto a su padre y a miles de soldados por el hueco de la derribada muralla llevándose por delante a todo enemigo que

encontraron. El ejército charrúa estaba sufriendo muchas bajas y las catapultas aún no tenían el alcance suficiente como para disparar a la maravilla.

–¡Debemos crear un hueco para las catapultas, rodearé los almacenes grandes

con algunos teutones para que los paladines, lanceros y falanges enemigos vayan a por mí, ordena a algunos luchadores de hacha que avancen en la dirección contraria a la mía, debemos hacerlo ya mismo antes de que sea tarde y todo sea en vano!- gritó Zanto a su padre mientras cortaba la cabeza de un pretoriano.

–¡Hachas avancen por la izquierda, rodeen los almacenes, porras continúen atacando el centro!- Ordenó Janto sin dudar de la estrategia de su hijo.

Una vez que Zanto y sus teutones avanzaron por la derecha y que las hachas avanzaron por la izquierda rodeando los almacenes, sucedió lo que Zanto había pronosticado, se creó un hueco en la defensa Oscura.

–¡¡Catapultas avancen por el centro!!- ordenó Janto.

Algunos druidas enemigos se dieron cuenta del error defensivo y cargaron en contra de las catapultas que estaban a unos metros

de quedar a tiro, los luchadores de porra charrúas intentaban contener a los druidas pero estos eran muy fuertes para ellos y no lo iban a poder hacer durante mucho tiempo.

–¡¡¡¡CATAPULTAS TIREN!!!!- dijo el Rey dándose cuenta de que era el momento exacto, la única oportunidad que iban a tener de alcanzar la maravilla.

10.000 piedras volaron en dirección a la maravilla, haciendo que se derribaran más de la mitad de sus columnas.

Los druidas lograron derrotar a los luchadores de porra y avanzaron en contra de las catapultas.

–¡Teutones a defender las catapultas!- Ordenó Zanto en cuanto vio que éstas comenzaban a ser destruidas.

Los druidas enemigos se percataron de que los teutones avanzaban en contra de ellos y dejaron de atacar las catapultas y se perfilaron de frente a los jinetes charrúas, chocaron las espadas y un Héroe druida derribo a Zanto de su caballo.

–¡Zanto!- exclamó Janto

–¡La segunda carga de las catapultas ahora padre, AHORA!- exclamó Zanto mientras clavaba su espada Héroe que lo había derribado.

–¡TIREEN!- ordenó nuevamente Janto y su grito fue ahogado por el sonido sordo de las catapultas disparando.

Mientras las piedras volaban hacia la golpeada maravilla, los segundos parecían más largos que nunca; todo soldado del ejér-

cito Charrúa y de la alianza Oscura siguió con la mirada aquella interminable trayectoria, parecía que la batalla había finalizado, no se escuchó ni un solo metal golpear contra otro en los segundos que las piedras volaban, hasta que el ensordecedor ruido de una maravilla derribándose rompió el hechizo e hizo que los ejércitos oscuros perdieran la valentía y salieran corriendo fuera del alcance de los restos de la maravilla que se esparcieron por todo el centro de la aldea, los enemigos que sobrevivieron al derrumbe salieron corriendo, porque el miedo llenó sus corazones, pero las tropas de Janto no los dejaron escapar y así cayeron todos los enemigos bajo la espada y el hacha.

–¡Hijo mío, eres la gloria de este imperio!- exclamó Janto corriendo hacia Zanto.

–Padre, tu imperio es la gloria del Travian- Dijo Zanto abrazando a su padre. ■

Por: Eduardo Mernies (Janto)



El desertor y el héroe

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.

–“¿pero qué haces ahí en medio?, agáchate detrás de esos árboles, si te ve la caballería germana no vivirás para contarlo amigo”, gritó un hombre balbuceando que llevaba una armadura destrozada y la cara llena de sangre seca,

–“pero..... ¿por qué, qué ocurre?, respondió Juan sobresaltado mientras se tiraba al suelo,

–“parece que estás en otro mundo, ¿acaso no sabes que estamos en guerra con el pueblo germano de Dumberhov?, atacaron hace dos días y tres lunas con toda su caballería y aún quedan jinetes Teutones por regresar, pasarán por aquí en poco tiempo.

Juan se quedó unos segundos callado y esbozando una leve sonrisa, hasta que por fin contestó:

–“claro que lo sé amigo, tienes razón, nos quedaremos aquí esperando a que pasen”,

–“¿vienes huyendo de alguna aldea vecina?, le preguntó el hombre que temblaba aterrorizado y con los ojos rojos como si llevara varios días sin dormir,

–“no estoy huyendo, voy a Accheron a prestar mis servicios al rey. Vengo de una tierra lejana pero mi familia es descendiente de los Cesatérix y por eso quiero alistarme en el ejército. Tengo conocimientos militares ya que he trabajado en academias, herrerías y armerías, creo que puedo ser de ayuda en la aldea. ¿Y tú?, estás herido y tu ropa está completamente destrozada, ¿has participado en la batalla?,

–“mi historia es muy triste”, contestó el soldado en voz baja y agachando la cabeza.

–“Llevo dos días aquí escondido, sin comer ni dormir ni beber agua, tu pareces valiente y generoso, en cambio yo he traicionado a mi pueblo, soy un cobarde que no merece la armadura que lleva”,

–“no pienses eso, en la guerra ocurren cosas que uno no es capaz de asimilar, nunca sabes cómo vas a reaccionar. Cuéntame que te pasó, puedes confiar en mí y quizás pueda ayudarte”.

Juan hablaba con la inteligencia y seguridad de un sabio y el soldado lo escuchaba embobado, asintiendo con la cabeza y le dijo:

–“tienes razón amigo, pero ¿cómo quieres que confíe en ti sin conocerte de nada si ni siquiera confío en mi mismo?”

–“se que eres un buen hombre a pesar de que hayas cometido algún

error, lo veo en tus ojos tristes y arrepentidos, en la guerra al igual que en la vida misma, solo la muerte puede negarnos otra oportunidad y tú aún estas vivo”,

Petérix, así se llamaba el soldado, no daba crédito a lo que oía, llevaba dos días escondido y odiándose a sí mismo cuando de repente aparece un hombre que sin conocerlo de nada le ofrece su confianza y le comprende. Lo escucha como si Juan fuera un auténtico mesías y se da cuenta que puede confiar en él, así, en pocos minutos y

con la mirada perdida en no se sabe donde comienza a contarle su historia:

–“todo empezó cuando mi capitán me ofreció el mercado como destino, sin dudarlo lo acepté porque es un lugar tranquilo y donde apenas se corre peligro. Con la oleada de ataques que ha recibido la aldea en los últimos meses el capitán decidió mandar a un soldado falange con cada mercader que tuviera que salir de las murallas para protegerle en caso de encontrarse con algún enemigo. Todas las aldeas firmaron hace ya muchos años un acuerdo por el cual se le otorga inmunidad a los mercaderes en tiempos de guerra pero no siempre es respetado.

Yo tuve que acompañar al viejo Cesatérix,

que seguro conocerás”,

–“¿Cesatérix?, claro que lo conozco”, exclamó Juan exaltado,

–“salimos de Accheron hace ya tres lunas para llevar barro a la pequeña aldea del norte ya que están construyendo la muralla, en el puente de Los Cuatro Vientos, allá por las tierras de Gallum,

unos diez jinetes Teutones nos cortaron el paso, uno de ellos se acercó muy despacio y sin dejar

salimos de Accheron hace ya tres lunas para llevar barro a la pequeña aldea del norte ya que están construyendo la muralla, en el puente de Los Cuatro Vientos, allá por las tierras de Gallum,

de dar vueltas alrededor de nosotros nos dijo:

–“¿qué lleváis escondido en éste trasto que llamáis carro, sucios galos malolientes?, mis amigos y yo tenemos sed y hambre, darnos de comer y beber y os dejaremos marchar”,

–“Cesatérix se dio la vuelta cogiendo el pan y el agua que llevaba en las alforjas y se lo ofreció a los jinetes sin decir nada. El guerrero germano, que tenía una gran cicatriz cruzando toda su cara, extendió su brazo y tal como cogió los víveres los arrojó al suelo diciendo:

–“¿ésta basura ofrecéis a quién os perdona la vida?”

–“sin ni siquiera levantarme le repliqué: bien sabéis respetuoso guerrero que debéis dejarnos marchar en paz. Lanzó una sonora carcajada a la que respondieron los demás jinetes del mismo modo y desenfundando su espada me golpeó con la empuñadura en mi rostro. En ese instante varios de ellos se acercaron velozmente y comenzaron a zarandear el carro hasta volcarlo y tirarlos al suelo. Me levanté y al alzar la cabeza solo pude ver como las patas de un enorme caballo iban a chocar contra mí”, Peterix permaneció en silencio unos segundos hasta que Juan preguntó:

–“¿qué ocurrió entonces?”

–“fue tal el pánico que me entró que me lancé al río sin pensarlo, dejé allí solo a Cesatérix, indefenso, no sé qué habrá sido de él. Soy un desertor y un cobarde”, respondió entre lágrimas,

–“es cierto que no has actuado bien, pero no debes martirizarte ya”, Juan intentaba consolarle,

–“además, quizá aún puedas arreglarlo”,

–“¿cómo voy a arreglar nada?, soy un desertor”, repitió gritando el soldado,

–“no, no lo eres, has sido valiente contándomelo todo y eso te honra, te asustaste como cualquier

ra se habría asustado, levántate, volveremos a la aldea juntos y lucharemos contra los germanos, necesito que me ayudes, yo sé que dentro de ti hay un gran guerrero”.

Peterix sintió entonces un hilo de rabia y orgullo y se puso en pie con la cabeza bien alta y dijo:

–“volveré contigo amigo y prometo por todos los dioses galos dar la vida por el rey y mi pueblo, hasta la última gota de mi sangre”.

Juan había logrado en tan solo unos minutos y con muy pocas palabras levantar a un hombre hundido y hacerle creer en sí mismo. Juntos esperaban el paso de los Teutones para poder regresar a Accheron y al cabo de unas tres o cuatro horas se oyeron cabalgar veloces detrás de las colinas, no pudieron verlos pero intuyeron que serían los germanos por el pesado ruido de las herraduras. Cansados y algo atemorizados comenzaron a caminar hacia la aldea bordeando el río para evitar ser vistos por algún jinete rezagado. El color rojizo del agua delataba la sangrienta batalla que se había librado colina arriba y el desánimo empezó a hacer mella en ellos que llegaron a las puertas de la aldea exhaustos.

–“Cuando entremos no cuentes la verdad de lo ocurrido, solo di que os atacaron y fueron ellos los que te arrojaron al río, que la corriente era muy fuerte y no pudiste hacer nada por Cesatérix”, le dijo Juan a Peterix que asentía con la cabeza.

–“¿Quién va?, gritó un soldado desde lo alto de la torre principal,

–Peterix, soldado abatido en la batalla, del décimo escuadrón de la falange del rey Persyx,

–¿quién te acompaña?

–“un vecino de las tierras de Gallum que desea alistarse a nuestro ejército”,

Una pequeña compuerta se abrió desde la for-

teza mientras el soldado gritaba dándoles paso. Una vez dentro Juan se presentó con el nombre de Breno y tuvo que dar todo tipo de detalles sobre la aldea desde la que decía venir para que le creyeran, construcciones terminadas y por terminar, número de habitantes, nombres de los cabezillas militares, todo. Por supuesto no se le escapó ni un solo detalle lo que hizo que le consideraran un verdadero aldeano de Gallum. Tal y como estaba la guerra cualquier ayuda externa era bien recibida así que no dudaron en aceptarlo en el ejército después de comprobar los conocimientos que tenía.

Toda la parte norte de la aldea estaba medio en ruinas, el granero aún desprendía un humo negro que asfixiaba a su paso, los almacenes eran montones de madera acumulados, las plantas que días antes lucían colgadas todo su esplendor ahora yacían por los suelos aplastadas por las pisadas de los caballos enemigos, muchos aldeanos dormían en tiendas de campaña porque sus viviendas estaban derruidas, el aspecto era desolador, nada que ver con lo que vio la última vez.

–“me gustaría conocer a vuestro general de guerra, si es posible”, dijo Juan dirigiéndose a los soldados,

–“me temo que eso no es posible amigo”, respondió uno de ellos,

–“nuestro general cayó en la batalla, el mayor rango que queda de nuestro ejército es un teniente de infantería que ha instalado su residencia a palacio junto a la familia real”,

–“¿podéis llevarme con él?”, insistió,

–“claro, si es cierto todo lo que dices saber estará encantado en recibirte”.

El Palacio estaba en el sur de la aldea, para llegar hasta él había que atravesar todo un campo minado de tramperos rodeado por casi todas las unidades de caballería pesada que aún conser-

vaban en los establos. Cuando estaban llegando media docena de jinetes Eduos se acercaron a ellos para requisarles las armas, nadie, absolutamente nadie, podía entrar a palacio armado.

Allí vivía el rey Persyx junto a la reina Sara y sus dos hijas, la princesa Eugenia y la infanta Cloe. La princesa era una joven rebelde que no había aceptado matrimonio en dos ocasiones con príncipes de las aldeas vecinas, el rey se hacía mayor y la ansiedad por encontrar un sucesor varón apremiaba cada vez más.

Juan fue recibido por el teniente en la Sala Cuadrada, lugar donde se debatían los casos de estado y nada más entrar le dijo:

–“soy el teniente Cretox, me han hablado bien de ti, dime, ¿qué tienes que contarme?”,

–“mi nombre es Breno, descendiente de los Cesatérix de Gallum, me envía el dios Lugus para ayudaros”,

En ese instante irrumpe en la sala el rey que escuchaba todo desde la habitación contigua y muy enfadado grita:

–“¿quién osa nombrar a los dioses en mi palacio”, las voces del monarca rompieron el inmenso silencio que vagaba por los largos y desiertos pasillos hasta llegar a oídos de la princesa Eugenia que invadida por la curiosidad se acercó muy despacio al lugar de donde provenían y escondida tras una cortina sonrió ligeramente cuando comprobó que los gritos iban dirigidos a Juan, como si realmente lo conociera de algo.

–“espero que lo que tengas que contar sea importante porque si no es así colgaré tu cabeza en

la torre más alta”, volvía a gritar con fuerza el rey,

–“déjale hablar padre”, todos los presentes se quedaron perplejos ante la osadía de la princesa que salió de su escondite para defender a Juan, quién la reconoció en cuanto la vio. Ambos cruzaron sus miradas durante varios segundos, como la primera vez que se vieron.

Ambos se miraban como si realmente se encontraran en un cuento de hadas hasta que de nuevo el rey se encargó de romper el encanto con sus gritos:

–“basta ya de blasfemias, tienes diez minutos de mi tiempo para hacerme cambiar de opinión o no dudaré en matarte yo mismo con mi espada”.

La tensión subía por momentos pero a Juan no parecía afectarle y con una seguridad pasmosa comenzó a explicar sus intenciones :

–“basta ya de blasfemias, tienes diez minutos de mi tiempo para hacerme cambiar de opinión o no dudaré en matarte yo mismo con mi espada”.

–“gracias por su tiempo alteza”, comenzó inclinándose ante el rey,

–“muy gentiles caballeros, intentaré ser lo más breve posible. Camino a la aldea he comprobado con mis propios ojos la dura batalla que por estas tierras se ha librado. A tenor del tipo de tropas de caballería pesada y el número de unidades

que estimo habrán enviado los germanos a vuestra aldea he calculado que unos cincuenta hombres habréis perdido. También he observado con especial interés las construcciones que poseéis en su interior y el tipo de materia prima del que disponéis para poder levantarlas. Creo majestad, y con el debido respeto, que algunas cosas no se han hecho bien en los últimos años. La produc-

ción de cereal es espléndida por estas estepas y os permitirá abastecer a un gran ejército, pero sin embargo solo he visto un granero muy pequeño.

Debéis contratar trabajadores de otras tierras vecinas y construir otro granero más grande. Tampoco he visto ningún molino que acelere la producción, con él produciréis más y de mejor calidad. Pero eso será un poco más adelante, primero debéis reconstruir la empalizada defensiva y empezar a reclutar soldados”, todos escuchaban con gran atención los argumentos del forastero.

“Debéis también reactivar el mercado, en Gallum tienen una buena producción de hierro y son expertos en la fundición, pero vais a necesitar más mercaderes para transportarlo y poder así fabricar buenas armas. En cuanto al ejército vendrá muy bien una buena plaza de torneos, no disponéis de mucho espacio para construirla pero creo que hay muchos tramperos en esta zona de la aldea, si derribáis algunos habrá sitio para las dos cosas y así podréis entrenar una buena caballería. Con la falange podéis hacer lo mismo pero en una herrería más grande y organizada.

Los germanos, como sabéis, atacan para robar, si se encuentran con una buena defensa y no tienen que robar no volverán, por eso es importante mover bien el mercado y construir edificios fuertes para reactivar la población y el empleo”.

Cuando Juan dejó de hablar sólo se oía el viento que entraba por las ventanas moviendo las cortinas, nadie decía nada hasta que el rey se puso en pie y exclamó:

–“teniente, no tenemos tiempo que perder. Y usted, ¿cómo dijo que se llamaba?”, le preguntó a Juan,

–“mi nombre es Breno majestad”, respondió éste,

–“si de verdad ha venido a ayudarnos, acepte ser mi general. Le otorgo mi confianza para hacer

todo eso que ha expuesto, ¿lo acepta?, Juan quedó sorprendido y respondió:

–“es un honor lo que me ofrece majestad y sería una ofensa no aceptarlo, pero soy forastero y debo regresar a mi tierra, les ayudaré a organizarlo todo antes de marcharme, cuando llegue ese momento nombraré, si su majestad me lo permite, a un general nacido en ésta aldea”.

–“Así se hará”, concluyó tajante el rey.

Sin perder ni un solo segundo se pusieron a trabajar, lo primero que hicieron fue salir en busca de aldeanos de las tierras vecinas que ayudaran a reconstruir todo lo que habían destruido los germanos días antes. No fue tarea difícil ya que el mismo Juan encabezó la expedición de reclutamiento y gracias a su gran capacidad de convencimiento cientos de hombres le seguían allá por donde iba como si fuera un auténtico mesías. Al cabo de pocos días la aldea triplicaba su número de habitantes. Levantaron de nuevo la empalizada, construyeron un gran molino así como un nuevo granero de enormes dimensiones, crearon una cámara de comercio y fabricaron nuevos carros de transporte. Justo detrás de palacio hicieron una gran plaza de torneos donde entrenaban todas las tropas de caballería e infantería, decenas de unidades de falanges y de jinetes Eduos pasaban por ella a diario. En pocas semanas Juan había conseguido cambiar de una manera in-

creíble el aspecto de la aldea hasta el punto de dotarla de una organización militar y mercantil envidiable.

Juan sabía que su misión allí estaba a punto de llegar a su fin por lo que solicitó hablar con el rey para realizar su último encargo, nombrar al general del ejército.

El rey Persyx lo recibió con los máximos honores y organizó una gran fiesta en palacio a la que asistieron los más altos cargos de todas las aldeas vecinas, políticos, militares, grandes comerciantes, nadie quiso faltar a lo que parecía iba a ser la despedida del gran mesías.

En un inmenso salón de una exuberante y majestuosa decoración todos comían los más exquisitos manjares de la tierra, enormes piezas de carne de jabalí, la fruta más fresca y colorida, bebían los vinos de las mejores cosechas del rey y disfrutaban con los diferentes

espectáculos juglares llegados de los lugares más inhóspitos y desconocidos de la zona. Todo era diversión y jolgorio hasta que llegó el momento más esperado de la noche, “Breno” se subió a un estrado de madera tallada y ante la atenta mirada de todos inició su discurso de despedida:

–“queridos amigos, seré breve en mi discurso para que podáis disfrutar de tan maravillosa fiesta que, al menos yo, considero no en mi honor, sino en el de todos vosotros que habéis conseguido en tan

–“es un honor lo que me ofrece majestad y sería una ofensa no aceptarlo, pero soy forastero y debo regresar a mi tierra, les ayudaré a organizarlo todo antes de marcharme, cuando llegue ese momento nombraré, si su majestad me lo permite, a un general nacido en ésta aldea”.

solo unas semanas levantar vuestra aldea, desde el vecino más humilde hasta el mismo rey Persyx. Marcharé triste pero orgulloso de haber podido ayudaros a lograrlo. En mi ausencia, y como le prometí a vuestro rey, me sustituirá como general alguien de esta maravillosa tierra, alguien que me enseñó cómo crece la fe de la tierra más seca y cómo una lágrima puede regarla y darle vida, una persona que defenderá vuestras murallas con su sangre si es preciso y que de su miseria supo sacar la fuerza y rabia más sincera para prestarla a su pueblo”;

todos esperaban el nombre del que sería a partir de ese día el primer general y máxima autoridad de la aldea después del rey,

–“ese hombre será Peterix”, un gran clamor resonó en la sala producto de la sorpresa pero en breves segundos ese clamor se convirtió en aplausos de admiración. La expresión de incredulidad del buen Peterix rompió en llanto mientras se acercaba al estrado, allí le esperaba Juan acompañado del rey e inclinándose ante éste recibió los honores:

–“en nombre de los dioses te entrego esta espada con la que defenderás ésta tierra hasta la última gota de tu sangre, tú, a cambio, me entregas tu honor y fidelidad”, con éstas palabras Peterix recibió el cargo de más alto rango posible,

–“así lo haré mi rey, hasta mi último aliento”, respondió emocionado.

En ese instante Juan dio media vuelta y desapareció entre las cortinas, sabía que su misión había concluido, ¿o aún no?, al final de un largo y oscuro pasillo se abrió una puerta que dejaba escapar la luz de una pequeña hoguera, su corazón palpitaba más rápido a cada paso que daba hasta llegar a la puerta que permanecía entreabierta esperando ser empujada, con su mano derecha y temblando la abrió suavemente y cuál fue su sorpresa cuando vio a la princesa Eugenia tumbada

en su cama semidesnuda, extendiendo su mano ésta le dijo:

–“acércate, no tengas miedo”, Juan no dudó un instante y después de cerrar la puerta se plantó justo delante de ella, mirándola de arriba abajo y contemplando la inocente belleza de la princesa,

–“si es cierto que son los dioses quienes te envían aún debes hacer algo más por esta aldea”.

Lo que allí ocurrió esa noche fue digno de dioses y de hadas mas el tiempo guardaría en su paciente regazo el regalo a tan maravillosa historia.

Pero la estrellada noche de fiesta y placer nos dejaría aún otra terrible sorpresa. Los germanos sabedores de que una gran celebración tendría lugar en la aldea, mandaron una legión de jinetes Teutones para saquear los almacenes mientras los galos disfrutaban con el vino y el jolgorio. La guardia gala no fallo, avisaron a toda prisa a todas las unidades de falanges disponibles y hasta el mismísimo rey Persyx se enfundó su espada para defender su aldea de un ataque tan traicionero y cobarde. Inmersos en una dura batalla a las puertas de la muralla el rey cayó de su caballo y un fornido germano se acercó por su espalda para asestarle una puñalada mortal, pero en ese instante un joven y valiente galo se lanzó encima de él desde su caballo salvando la vida del rey.

Ese valiente guerrero era Peterix que desde esa noche y después de ganar la batalla fue nombrado HEROE de la aldea de Accheron. ■

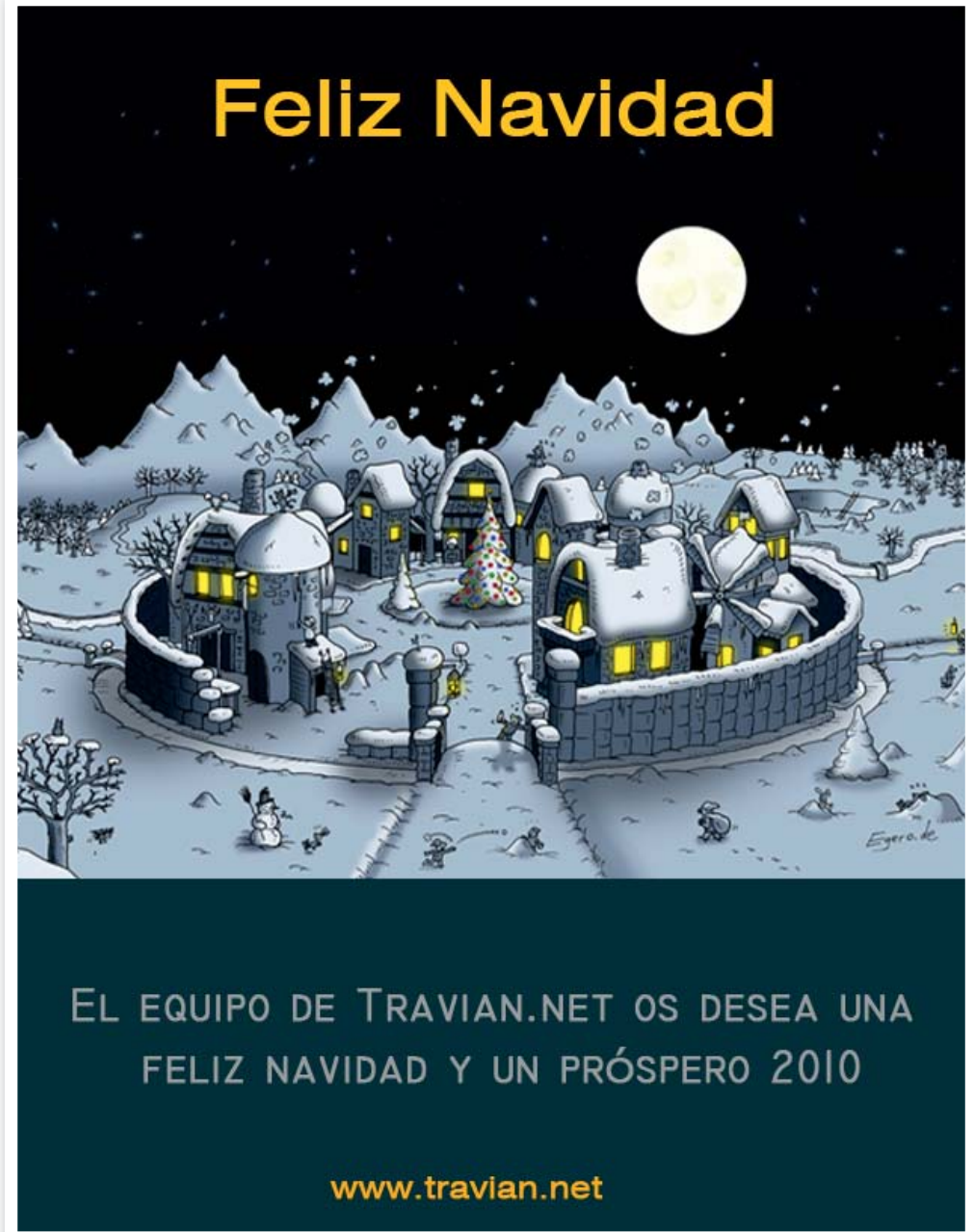
Pedro Jesús del Olmo y Brun.

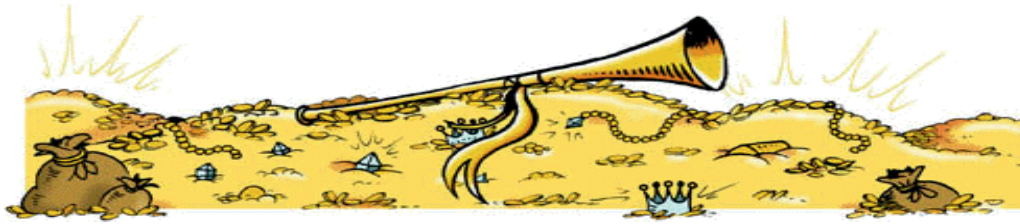
ESTE RELATO SE LO DEDICO A TODO AQUEL JUGADOR DE TRAVIAN QUE ALGUNA VEZ SE HA IDO A LA CAMA PENSANDO EN SUS ALDEANOS Y PREOCUPADO POR UN POSIBLE ATAQUE, Y EN ESPECIAL A MI FUTURA ESPOSA ESTRELLA QUE NO SOLO SOPORTA CON UNA PACIENCIA DE SANTA MIS HORAS EN EL ORDENADOR SINO QUE ADEMAS ME AYUDA EN LAS HORAS QUE ESTOY TRABAJANDO A HACER MIS ATAQUES, JEJE.

TAMBIEN A MI HIJO PEDRO DEL QUE ESPERO CUANDO SEA MAS GRANDE SE CONVIERTA EN UN BUEN TRAVIANO.

A ESTA DEDICATORIA SE UNE NUESTRA COMPAÑERA EUGENIA.

DESCANSA EN PAZ.





150 oros por su aportación en el debate:

- Gavilán, Net5
- Aureón, Net5
- Maximo Quinto, Net9
- Eduardo Morales, Netx
- Soke, Netx
- Perseveridad, Netx
- Talket, Net9
- Ricardo Cobar
- Brightblade, Net5
- Supersonico, Netx
- Keyly
- Luis, Net7
- Reu, Net3
- Cacadevaca, Net2
- Melkor, Netx
- Vitto, Net5
- oojodooo, Netx
- Los vikingos, Net5
- ak MaRCOS E.A.
- _Firelord_, Net1

600 oros por la tira cómica

- Dabuten

150 oros por su aportación a las fotos:

- Golfus de roma
- Morgade
- Evilci7o, Speed.Net
- Crisagon, net4

600 oros por el relato:

- Eduardo Mernies (Janto)

1200 oros por un SMS

- DONUTS2 (Net2)

Un fin de semana en la Casa Grande de Nadela

- Ángela Ramirez

Tira cómica



Travian Magazine

La Revista Oficial