

# Renacimiento

Versión 1.8 Deluxe 22-Enero-04  
dehm

## Índice

Mapa	Pagina 3
Introducción	Pagina 3
Mapa inicial y contacto entre jugadores	Pagina 4
Mapas y área de visión	Pagina 4
Mapa de combate	Pagina 6
Zonas de Influencia	Pagina 6
Movimiento	Pagina 6
Ciudades	Pagina 7
Productos y economía	Pagina 8
Construcciones y mejoras	Pagina 8
Fortalezas	Pagina 10
Fortalezas Marítimas	Pagina 10
Fortificación	Pagina 11
Torres de Magia	Pagina 12
Magia	Pagina 12
1.- Magos de los Elementos	Pagina 13
2.- Magos de Poder	Pagina 13
3.- Hechiceros	Pagina 13
4.- Tipos de magia	Pagina 13
5.- Maná y cristales	Pagina 14
6.- Lista de hechizos	Pagina 15
6.1.- Hechizo de Batalla	Pagina 15
Magos de los Elementos	Pagina 15
Magos de Poder	Pagina 16
Hechizos adicionales de Nigromantes	Pagina 17
Hechizos adicionales de Ilusión	Pagina 18
Hechizos adicionales de Mentalista	Pagina 19
Hechizos adicionales de Poder Puro	Pagina 19
Hechizo de Dispersión	Pagina 20
6.2.- Hechizos Globales	Pagina 20
Hechizos únicos de Saurios	Pagina 21
Fe: La Teocracia	Pagina 21
Sistemas de gobierno	Pagina 22
Turnos	Pagina 24
Héroes	Pagina 25
Artefactos	Pagina 26
La Búsqueda	Pagina 26
Unidades Militares y guerra	Pagina 27
Batallas	
1.- Turnos de Batalla	Pagina 27
2.- El Terreno	Pagina 28
3.- Castillos y ciudades amuralladas	Pagina 28
4.- La iniciativa	Pagina 29
5.- Colocación de las Tropas y tácticas	Pagina 29
6.- Las Unidades	Pagina 30

7.- Las fases de ataque	Pagina 31
8.- La moral	Pagina 32
9.- El General	Pagina 33
10.- Los Héroes	Pagina 33
11.- Los asedios	Pagina 34
12.- La retirada, pertrechos y saqueos	Pagina 36
13.- Chequeos de moral por sitio	Pagina 36
Asimilación de Ciudades	Pagina 37
Modificador por Odio	Pagina 37
Personajes Especiales	Pagina 37
Esclavos	Pagina 39
Revueltas	Pagina 39
El Mar	Pagina 40
Las batallas navales	Pagina 41
Criaturas	Pagina 43
Tabla de Criaturas	Pagina 43
Diplomacia	Pagina 48
La comunicación entre jugadores	Pagina 49
El palacio	Pagina 49
Comercio	Pagina 50
Nómadas y Bárbaros	Pagina 50
Razas	Pagina 51
Historia Antigua	Pagina 62
Fuentes	Pagina 75
Anexos	Pagina 75

En los anexos pueden encontrarse informaciones añadidas al manual y es muy recomendable su lectura para la entera comprensión del manual en versiones posteriores a la 1.7

Para cualquier duda dirigirse al arbitro al email: [dehmklas3@yahoo.es](mailto:dehmklas3@yahoo.es)

## Introducción

Klaskan es un mundo por renacer. Durante eras las diferentes razas lucharon entre ellas y contra dioses y demonios hasta llegar a un punto culminante durante la Tercera Era en la cual fue convocado un gran demonio al Plano de la Luz e hicieron su aparición dos razas provenientes de otros planos de la existencia, en los cuales habían sostenido cruentas guerras.

Como consecuencia de esto hicieron su aparición multitud de criaturas y engendros que acabaron por destrozar los pocos restos de civilización que habían sobrevivido a las guerras anteriores y cuando al final el demonio fue expulsado Klaskan era una sombra de su pasado.

En este momento ha llegado la hora de la verdad, las razas están al borde de la extinción pero la desaparición del poderoso demonio y de todos los reinos que en el pasado habían disfrutado de una posición de poder ha dado la oportunidad a todas ellas de resurgir.

Es la hora del Renacimiento!!!

En tus manos descansarán todas las decisiones de tu raza: guerra, diplomacia, construcción, magia, tecnología, exploración, comercio, héroes, reclutamiento... Eres el responsable de su futuro!

## Mapa

Las tierras conocidas tienen un final. En cualquier dirección que nos movamos acabamos por llegar a la **Barrera**. Los grandes viajeros y exploradores hablan de ella como un muro invisible más allá del cual hay una oscuridad infinita. Ni siquiera las más altas montañas ni las más profundas cuevas parecen rebasarla y mucha gente cree que protege al mundo del frío exterior. Dentro de la Barrera se extienden los mares, montañas y llanuras que forman las tierras conocidas. Dichas tierras son nuestro hogar.

En ellas pueden distinguirse siete tipos de terreno: **Llanos, bosques, montañas, colinas, desierto, jungla y glaciár**. Cada uno de ellos afecta de forma diferente al combate, al movimiento y a la producción. Hay también zonas especiales como ríos, desfiladeros, pasos, vados, puentes, nodos, ruinas o acantilados dentro de las cuales normalmente no puede haber ciudades.

Todos los jugadores reciben un mapa con los accidentes geográficos y las ciudades existentes de las cuales tengan conocimiento. En dicho mapa aparecen también las fortalezas. Sin embargo no aparecen fronteras de ningún tipo ya que su propio concepto carece de valor en Renacimiento. En estas tierras no existen límites territoriales y generalmente el mejor indicador para el tamaño de un país será el número de ciudades y el terreno que controle.

En el mapa aparecen símbolos y/o letras que indican accidentes geográficos especiales. De los accidentes geográficos especiales el vado permite cruzar un río sin gasto de puntos de movimiento; el puente permite el paso del mismo modo, sin gasto de movimiento; los desfiladeros permiten el movimiento cruzando montañas con el único coste de un punto de movimiento; los pasos son zonas semejantes a los desfiladeros en otros tipos de terreno que también cuestan un punto de movimiento; por último los nodos son zonas donde la energía arcana abunda.

Los ríos que aparecen en el mapa son cursos importantes de agua y afectan de una forma especial al movimiento y a la producción. En el mapa también aparecerán lugares marcados por iconos especiales, las ruinas y las cuevas, antiguos templos, guaridas de criaturas o restos de antiguas ciudades, depende los jugadores explorarlos o ignorarlos. Los acantilados son zonas de costa donde no es posible desembarcar y están indicados por una gruesa línea negra entre mar y tierra.

El mapa está dividido en provincias o territorios para facilitar el movimiento de tropas. Tener una ciudad en un territorio no significa que sea de un determinado jugador, únicamente están a efectos de facilitar el movimiento de modo que un jugador pueda ordenar a sus tropas moverse por dicho territorio y de igual manera a como podría indicar que sigan el curso de un río. El tamaño de las provincias puede variar y todo accidente geográfico que aparezca en el mapa se considera una provincia a menos que esté dividido en territorios, cada territorio cuesta diferentes puntos de movimiento.

Por ejemplo si tenemos que seguir un camino que cruza por ejemplo el Bosque Rojo, los llanos que forman el territorio de Tyenor y el río por un vado gastaremos dos puntos de movimiento, ya que cruzar el vado no cuesta puntos de movimiento. En caso de que la extensión del Bosque Rojo fuera tal que estuviera dividido en dos territorios dicho movimiento costaría tres puntos de movimiento, uno por los llanos y otros dos por los dos territorios del bosque. (En este ejemplo no consideramos los modificadores por tipos de terreno)

## **Mapa inicial y contacto entre jugadores**

Inicialmente el mapa que reciben los jugadores únicamente les muestra el territorio cercano a su ciudad y los alrededores. Así mismo pueden tener una idea a cerca de su posición en el mapa global al aparecer su posición destacada en medio de las sombras de la ignorancia (a efectos del juego el mapa no explorado está cubierto de niebla de modo que no sabemos la posición de ningún jugador, únicamente la de bárbaros o criaturas que crucen nuestra zona explorada) Con la exploración el mapa se irá despejando revelando diferentes accidentes geográficos, territorios y ruinas. En todos los casos aparecerán nómadas, bárbaros y criaturas.

En cualquier caso si dos jugadores llegan a encontrarse ya sea mediante exploradores o mediante tropas podrán intercambiar misivas e iniciar conversaciones diplomáticas. En cualquiera de los casos entablar relación de cualquier tipo con el otro jugador revela el camino, el más directo posible, entre las dos ciudades o fortalezas más cercanas haciéndolas visibles en el mapa. Todas las ciudades aparecen con una bandera o color indicando a quien pertenecen.

Las fortalezas, ciudades, torres de magia, vados, desfiladeros, acantilados, pasos, cuevas, minas, puentes, criaturas, nómadas, bárbaros, ejércitos, flotas, ruinas, nodos y los diferentes tipos de terreno aparecen con sus propios iconos así como el tipo de territorio es fácilmente distinguible. También aparece la división en territorios. Dichos iconos los podréis ver en la leyenda del mapa, en caso de agregar cualquier otra cosa se les comunicará a los jugadores.

Dos jugadores pueden intercambiar mapas si así lo desean, siempre que tengan contacto entre si. Repito que los países no tienen unas fronteras delimitadas a menos que lo establezcan así con otros jugadores y por supuesto construir una ciudad propia en medio de varias ciudades de otra nación está permitido, respetando, eso así, siempre que sólo puede haber una ciudad por territorio o su producción se modifica negativamente.

## **Mapas y área de visión**

El mapa del juego está dividido en provincias o territorios. Cada territorio es de uno de los siete tipos de terreno existentes: llano, colinas, bosques, desierto, jungla, montaña o glaciar. El tipo de terreno afecta directamente a la producción, al movimiento, a la batalla y en algunos casos a la existencia de ciertas razas. Por ejemplo, los saurios sobreviven difícilmente en el terreno glaciar.

Cada territorio posee un número y el jugador que lo explore puede ponerle un nombre si ese es su deseo comunicándoselo al arbitro. Hay casos donde varios territorios formarán un accidente

geográfico de mayor magnitud como por ejemplo una cordillera dividida en las estribaciones oriental y occidental, siendo ambos territorios independientes.

Además de estos tipos de terreno también hay ríos que indican cauces importantes y que dividen también los territorios no pudiendo cruzarse ni navegar por ellos salvo con grandes riesgos para las naves, sufriendo las de gran tonelaje los mayores. Los ríos no pueden cruzarse salvo por vados o puentes, ambos están indicados en el mapa. El cruce no cuesta puntos de movimiento.

En los territorios pueden construirse hasta cuatro ciudades, pero esto no es aconsejable pues se reduce la producción proporcionalmente. Es decir, si construimos una única ciudad sobre un territorio esta producirá normalmente pero si tenemos dos dicha producción se divide a la mitad. En caso de que un enemigo entrase en el territorio escogería a que ciudad desea atacar al entrar en el área de influencia de todas ellas al tiempo.

Las fortalezas pueden colocarse en cualquier territorio sin influir en la producción. Normalmente se usan para guarecer las vías de comunicación: pasos, desfiladeros, vados, puentes o territorios de importancia estratégica. En cualquier caso su zona de influencia se limita al accidente geográfico en el que se hallan y cualquier ejército que pretenda pasar debe atacarlas.

Tanto los desfiladeros como los pasos son accidentes geográficos que representan un territorio, distinguiéndose en esto de los vados y los puentes, y por tanto cuesta un punto de movimiento atravesarlos.

Las Torres de Magia se colocan en los nodos, que están indicados en el mapa, y actúan a todos los efectos como fortalezas que los guarecen. Como tales pueden ser fortificadas y guarecidas con tropas reclutadas en ellas.

El movimiento de Criaturas y Bárbaros es aleatorio y pueden pasar varios ciclos sin moverse de un territorio. Cuidado con ellos, son imprevisibles!

Los ejércitos o flotas de otros jugadores aparecen siempre que crucen el área de visión de una ciudad o fortaleza o aquel territorio donde estén situadas. Por ejemplo, si poseemos una fortaleza en medio de los llanos de una provincia y pasa un ejército enemigo por dicho territorio al ser parte del área de influencia de las fortalezas el ejército no cruzará dicho territorio sin atacar y será visible para el dueño de la fortaleza. Si se tratara de una ciudad debería atacarla para cruzar el territorio o retirarse de igual manera.

El **área de visión** de todas las construcciones es el territorio donde están construidas y los inmediatos que la rodean aunque con ciertas mejoras es posible ampliar dicha área aún más e incluso es posible construir atalayas solitarias para vigilar ciertos pasos. Dichas atalayas carecen de área de influencia y son destruidas si pasa un ejército enemigo automáticamente. En cualquier caso los ejércitos que atraviesen el territorio vigilado por nuestra nación aparecerán en el mapa o si lo cruzan aparecerán en las noticias que recibiremos con el turno.

Algunos jugadores pueden construir varias ciudades y sorprenderse al ver aparecer cerca de ellas un ejército nómada, sin embargo, hay que recalcar que sin torres vigía o fortalezas es sumamente difícil controlar el territorio. Por tanto las fortalezas y las torres vigía, que "observan" dos territorios alrededor del territorio en el cual están construidas son claves para controlar el territorio.

La exploración se realiza mediante héroes, ejércitos y exploradores. En el caso de los dos primeros su paso por un territorio equivale a explorarlo pero corren, en el caso de los ejércitos especialmente, riesgos de perder algunas unidades a menos que lleven exploradores. Los exploradores se envían a un territorio concreto a explorar con una posibilidad base de 80% salvo

que dicho territorio sea muy lejano, caso en el cual disminuye en 10% por cada territorio más alejado (a partir de tres territorios de la ciudad más cercana). El paso de cualquier unidad por un territorio no explorado dobla el coste en puntos de movimiento y conlleva el riesgo del 10% de perder cada unidad que forme parte del ejército (esta posibilidad se dobla a 20% en el caso de glaciación, desierto y jungla) En cualquier caso avanzar por territorio no explorado conlleva grandes riesgos y la pérdida de valiosos puntos de movimiento.

Todo héroe puede explorar el terreno a su paso como si de una búsqueda fácil fuera (60%), salvo el héroe explorador que lo hace con mayor posibilidad de éxito. En ciertas circunstancias pueden enviarse a explorar ruinas o cuevas, si lo hacen acompañados de tropas queda a elección del jugador, siendo el riesgo diferente en cada ocasión. Un explorador enviado previamente a dicho lugar puede darnos un breve informe, eso sí, corriendo un gran riesgo. Imaginaos un explorador normal investigando unas ruinas guardadas por una Hidra...

## **Mapas de Combate**

En los casos en los que tenga lugar una batalla entre jugadores, éstos recibirán un mapa cuadrículado con los movimientos realizados en las diferentes fases del combate e iconos para todas las unidades que participan en el combate.

Ambos contendientes recibirán un resumen de la batalla, los movimientos, las bajas y demás detalles. En el apartado de batalla podéis encontrar más detalles a este respecto.

## **Zonas de Influencia**

Cada ciudad posee un área de influencia alrededor que incluye todo el territorio en el que esté construida o el accidente geográfico. Normalmente puede haber una ciudad por territorio y si un accidente geográfico está dividido en territorios pueden construirse tantas ciudades como territorios tenga el accidente geográfico sin que la producción sufra modificaciones. Si hay dos ciudades en un territorio cada una produce la mitad y así sucesivamente hasta un máximo de cuatro ciudades.

Las fortalezas poseen un área de influencia de un accidente geográfico tanto normal como especial, es decir, desfiladeros, pasos, vados y puentes. Las áreas de influencia equivalen a las zonas de control de dichas ciudades o fortalezas y cualquier ejército que pase por dicha área estará obligado a atacar o retirarse. Los ejércitos poseen un área de influencia de un territorio a lo largo de su ruta. De este modo los pasos estratégicos como desfiladeros o vados pueden protegerse con tropas o fortalezas de modo que un enemigo no pueda pasar sin trabar combate.

Hay que señalar que cualquier país con el que no se tenga firmado algún tipo de acuerdo de No Agresión o Alianza será considerado como enemigo a estos efectos. El ejército enemigo atacará automáticamente a no ser que el jugador que lo controle estipule que no sea así. Toda aquella tropa o flota que pase por una zona de influencia aparecerá en el mapa de dicho jugador.

## **Movimiento**

El movimiento se realiza según un mapa dividido en territorios y accidentes geográficos. Las unidades poseen una característica llamada movimiento que informa sobre el número de puntos de movimientos de los que dispone dicha unidad. Según los diferentes tipos de terreno se modifica el costo por territorio:

- *Llanura*: un punto de movimiento por territorio.
- *Bosque*: dos puntos de movimiento por territorio.
- *Colinas*: dos puntos de movimiento por territorio.

- *Montaña*: permiten el movimiento a los enanos, sin embargo para unidades a pie de cualquier raza pueden intentar cruzar un territorio de montaña invirtiendo un turno íntegro en cruzarlas.
- *Jungla*: tres puntos de movimiento por territorio.
- *Desierto*: dos puntos de movimiento por territorio.
- *Glaciar*: tres puntos de movimiento por territorio.
- *Ríos*: salvo por vados o puentes no pueden cruzarse.
- *Desfiladero*: un punto de movimiento por territorio.

Hay ciertas razas que ven modificado su movimiento en algunos terrenos, ver apartado Razas. También ciertas mejoras pueden permitir reducir el coste de movimiento.

Los ríos que aparecen en el mapa pueden ser navegables en ciertos casos pero con grandes riesgos y son cursos de agua importantes que sólo pueden cruzarse por vados o puentes señalizados en el mapa. En las montañas los desfiladeros permiten cruzarlas rápidamente y en los demás tipos de terreno dicha función la realizan los pasos.

Los personajes (héroes, embajadores, espías,...) pueden realizar una acción por turno. Así pueden ir a una ciudad, recoger cierta cantidad de dinero y volver en el mismo turno. Pueden unirse a un ejército por muy alejado que este esté.

Un territorio no explorado puede ser atravesado por tropas al doble del coste normal y con un 10% de perder cada unidad, y en el caso de ciertos tipos de terreno como glaciar, desierto o jungla hay riesgos de tener más bajas por la peligrosidad del territorio. Si los territorios están explorados indica que se poseen mapas de ellos y dicho riesgo es mucho menor. En la práctica cruzar unas montañas no exploradas de antemano es imposible para otra raza que no sean enanos.

## Ciudades

Renacimiento es una tierra hostil, todas las razas luchan por sobrevivir en unas condiciones difíciles y pueden encontrarse criaturas y engendros vagando por los caminos. La población se agrupa en ciudades y la civilización es un concepto olvidado.

Las ciudades son los motores económicos y productivos de un reino. En ellos podemos construir la mayoría de las mejoras y reclutar nuestras tropas. La mayoría de las ciudades actuales tienen pocos años de vida y son el centro de pequeños y pujantes reinos.

Crear una nueva ciudad es caro y difícil pero es el mejor modo de ampliar nuestro reino, aparte de conquistar otras ciudades. Construir una nueva ciudad cuesta 30 Comida(Com), 15 Manufactura(Man) y 55 Barras de Oro(BO) Tarda tres ciclos en completarse y su área de influencia no puede solaparse con la de ninguna otra ciudad o fortaleza sin ver reducida su producción. Las ciudades construidas producen 1D6 de comida, monturas, piedra y manufactura, que pueden variar dependiendo del terreno. Cada ciudad produce 1D20 BO.

En cualquier caso el terreno circundante influye enormemente en la producción. El territorio sobre el cual se asienta la ciudad contribuye en otros materiales del tipo que indique el terreno. En algunos casos especiales un tipo de terreno reducirá la producción de cierto tipo de materiales.

Si se construye una ciudad sobre un río esta hace las funciones de puente para cruzarlo. Únicamente los enanos pueden construir ciudades en montañas y los elfos carecen de reducción de monturas en bosques. En el apartado de razas aparecen los diferentes modificadores existentes para cada raza.

Una ciudad construida carece de ninguna mejora y será el jugador quien tenga que proveerla de ellas para aumentar la producción, la felicidad del pueblo o reclutar tropas.

Efectos del terreno a la producción:

(Los aumentos y reducciones se refieren a 1D3 materiales y 1D10 BO.)

*Llanura:* aumenta la producción de comida o monturas (a elección del jugador)

*Bosque:* aumenta la producción de manufacturas. Reduce las monturas.

*Colinas:* aumenta la producción de comida o monturas, reduce las manufacturas.

*Montaña:* aumenta la producción de manufactura o piedra (a elección del jugador) Reduce comida.

*Desierto:* reduce la comida, las monturas y las manufacturas.

*Jungla:* aumenta la producción de comida. Reduce las manufacturas y la piedra.

*Glaciar:* aumenta la producción de piedra. Reduce los ingresos, la comida, las monturas y las manufacturas.

*Río:* aumenta la comida y los ingresos. La ciudad o fortaleza posee automáticamente de foso.

*Costa:* aumenta la comida.

El clima en Renacimiento es muy variable y puede haber cambios en el tipo de terreno. Esto se refleja en que un terreno puede cambiar de tipo, por ejemplo si el desierto avanza convirtiendo el llano en una zona desértica. Por supuesto un cambio de terreno supone una modificación de la producción.

## Productos y economía

La economía de Renacimiento es una parte vital en el manejo de cualquier reino. Aunque las tierras son ricas en materias primas la vida es dura y las numerosas guerras que asolan los diferentes reinos hacen del comercio algo excepcional. Las materias primas están agrupadas en los diferentes tipos: comida, manufacturas, piedra y monturas.

La unidad monetaria de Renacimiento es la Barra de Oro (BO). Estos materiales son esenciales a la hora de construir mejoras o reclutar tropas y su producción puede aumentar con las instalaciones adecuadas. Un caso especial son las monturas que pueden transformarse en comida si el jugador lo desea, con un cambio de una a una.

Las manufacturas representan el conjunto de metales, madera y diversos materiales así como la mano de obra necesarios a la hora de construir o reclutar. Si lo desea un jugador puede variar la cuantía de los impuestos variando así los ingresos de BO y la felicidad del pueblo.

En las fases económicas se pueden realizar ventas en el mercado interno. Podemos vender cualquier cantidad de productos. Desgraciadamente el precio de estos es muy variable y nunca tendremos la seguridad del precio que pueden alcanzar.

El mercado interno puede saturarse si vendemos una gran cantidad de productos, siendo entonces imposible volver a realizar hasta pasado cierto plazo. De igual modo es posible comprar 1D3 productos a 1D6 Bo cada uno.

## Construcciones y mejoras

Todas las mejoras que se exponen a continuación salvo fortalezas, puentes, torres vigía y torres de magia deben construirse en las ciudades. Cada mejora indica entre paréntesis los materiales necesarios para su construcción, el mantenimiento que exige y el tiempo que tarda en completarse (número de ciclos) Cualquier jugador puede proponer una mejora al arbitro pero las generales están a continuación:



- *Taberna* (5 Pie, 3 Man, 5 Com, 15 BO / 0 BO / 1 ciclo): esta mejora permite aumentar la posibilidad de aparición de héroes. Además nos da la posibilidad de recibir noticias y rumores de otros países gracias a los viajeros. Únicamente puede haber una por reino.
- *Mercado* (5 Com, 2 Man, 25 BO / 0 BO / 1 ciclo): puede hacerse en cualquier ciudad y aumenta 1D6 BO la recaudación y 1D3 en comida.
- *Templo* (8 Pie, 3 Man, 15 BO / 0 BO / 1 ciclo): reduce el % de revuelta en la ciudad donde esté y permite el uso de unidades especiales si el sistema de gobierno es Teocracia. En ocasiones excepcionales permite ingresos añadidos.
- *Catedral* (12 Pie, 8 Man, 30 BO / 0 BO / 2 ciclos): reduce el % de revuelta en la ciudad y permite el uso de Oración en países con Teocracia. Favorece las donaciones ocasionales y aumenta en 1 Man la producción de la ciudad. Es necesario poseer un templo previamente.
- *Teatro* (2 Man, 2 Com, 2 Pie, 10 BO / 0 BO / 1 ciclo): reduce el % de revuelta de la ciudad y suma 1D3 BO a la producción.
- *Factoría* (5 Man, 5 Pie, 25 BO / 0 BO / 2 ciclos): aumenta la producción de Man en 1D3 y el ingreso de BO en 1D6.
- *Irrigación* (10 Pie, 10 Man, 30 BO / 1 Pie / 2 ciclos): aumenta en 1D6 la producción de comida. No puede construirse en glaciario ni desierto.
- *Cantera* (10 Man, 5 Mon, 25 BO / 0 BO / 1 ciclo): aumenta en 1D6 la producción de piedra. No puede construirse en jungla.
- *Mina* (10 Man, 5 Mon, 25 BO / 0 BO / 1 ciclo): aumenta en 1D3 la producción de Man. No puede construirse en desiertos.
- *Aserradero* (12 Man, 5 Mon, 25 BO / 0 BO / 1 ciclo): aumenta en 1D6 la producción de Man. Sólo puede construirse en bosque.
- *Murallas* (20 Pie, 5 Man, 20 BO / 1 Pie / 1 ciclo): protegen a la ciudad del asalto de enemigos favoreciendo la defensa. Puede aumentarse el nivel de fortificación invirtiendo de nuevo los recursos hasta un máximo de tres. Cada nivel aumenta la resistencia de las murallas y puertas en cuatro puntos. Las murallas tienen una resistencia de 10 puntos y las puertas de 8.
- *Ciudad* (30 Com, 15 Man, 55 BO / 0 BO / 3 ciclos): permite construir una ciudad en un territorio que produce 1D6 de cada material y 1D20 BO. Ver apartado Ciudades.
- *Fortaleza* (20 Pie, 10 Man, 10 Com, 35 BO / 0 BO / 2 ciclos): construye un poderoso castillo que puede reclutar tropas (no tropas de caballería) y proteger pasos estratégicos como vados, desfiladeros o puentes. Ver apartado Fortalezas.
- *Torre de Magia* (10 Pie, 5 Man, 50 BO / 0 BO / 2 ciclos): la mejora debe construirse sobre un nodo. Ver apartado Torre de Magia.
- *Cuartel* (5 Com, 5 Man, 10 BO / 0 BO / 1 ciclo): permite reclutar todo tipo de unidades excepto las montadas.
- *Caballerizas* (5 Com, 5 Man, 5 Mon, 10 BO / 0 BO / 1 ciclo): permite reclutar unidades de caballería.
- *Herrería* (10 Man, 5 Pie, 20 BO / 1 Man / 1 ciclo): supone un mejor equipamiento que aumenta el ataque en un 5% de las unidades reclutadas en dicha ciudad.
- *Cuadras* (10 Man, 5 Com, 10 BO / 0 BO / 1 ciclo): aumenta en 1D3 la producción de monturas.
- *Torre Vigía* (10 Man, 3 Pie, 10 BO / 0 BO / 1 ciclo): estas torres permiten vigilar en un área de un territorio mayor (dos territorios alrededor de donde es construida), para observar movimientos de tropas o criaturas. Además elimina la bonificación a la iniciativa del atacante.
- *Puente* (10 Pie, 10 BO / 1 Pie / 1 ciclo): puede construirse sobre cualquier río y puede ser derruido por un ejército en un turno. Permite el cruce de ríos sin limitación por tipo de terreno.
- *Camino* (10 Pie, 10 Man, 10 BO / 1 Pie / 1 ciclo): cada tramo que comunica dos territorios, hace que el movimiento se reduzca a 1 punto de movimiento por atravesar el territorio. No puede construirse en glaciario. En jungla y desierto el costo es el doble. En montaña no puede construirse. Puede destruirse por un ejército a tramo por turno.
- *Puerto* (8 Man, 3 Com, 10 BO / 0 BO / 1 ciclo): permite la construcción de barcos y aumenta en 1D3 la producción de comida. Elimina el punto que cuesta embarcar o desembarcar tropas, además de permitir que continúen su movimiento.

- *Granja* (4 Man, 2 Com, 5 BO / 0 BO / 1 ciclo): aumenta la producción de comida en una unidad. Pueden construirse tantas como se desee en cualquier tipo de terreno.

Sólo recordaros que podéis proponer aquellas mejoras que se os ocurran y que las mejoras dedicadas a la fortificación y defensa de fortalezas y ciudades pueden encontrarse en el apartado de fortificación.

En algunos casos ciertas razas tienen construcciones propias y únicas, que aparecerán en la hoja de datos de dichas naciones. Existe un límite de un tipo de mejora por ciudad a excepción de las granjas, de modo que no es posible construir varios mercados en una sola ciudad. Esta norma no se aplica cuando se posee una sola ciudad.

## **Fortalezas**

Las fortalezas son construcciones militares que reúnen las condiciones necesarias para reclutar tropas y defender rutas importantes. Las tropas reclutadas en los castillos o fortalezas, no pueden reclutar caballería, siempre se quedan en estas como guarnición, no pudiendo salir del territorio en el cual estén construidas..

Las fortalezas poseen características únicas: pueden construirse sobre cualquier tipo de terreno, su nivel de fortificación puede aumentarse como en las ciudades, sus muros poseen 10 puntos de impacto y sus puertas 8 y su área de influencia es de un accidente geográfico especial: desfiladeros, pasos, vados o puentes.

Cada fortaleza posee unas defensas extraordinarias que quedan representadas por 1D3 ballistas que aparecen cada vez que son atacadas y que se unen a las tropas de guarnición en la defensa. Al Construir una fortaleza aparece automáticamente una unidad de arqueros en ella como guarnición.

Las fortalezas son edificaciones especialmente idóneas para vigilar los territorios que hemos explorado pues junto a las torres vigía tienen un área de visión de dos territorios alrededor de ellas.

Si se construye una ciudad sobre una fortaleza la nueva ciudad estará dotada automáticamente de murallas y cuartel. Además las fortalezas pueden construirse cerca de vados o desfiladeros a los que afecte su área de influencia. Si se construyen sobre un puente se consigue una fortaleza especial que sirve como puente y evita que pueda ser destruido a menos que se tome la fortaleza. Una fortaleza puede construirse en el área de influencia de una ciudad y viceversa. Las fortalezas no tienen un máximo en niveles de fortificación, pueden construirse cuantos se desee. Ver Fortificación para todas las mejoras disponibles.

## **Fortalezas Marítimas**

Hay un tipo especial de fortalezas que guardan las costas e islas del mapa. Dichas fortalezas pueden proteger el paso por un paso marítimo o la entrada a una bahía de forma que cualquier flota que desee pasar debe vencerlas en combate.

Este combate tiene dos opciones básicas, que las naves destruyan las armas de asedio enemigas y en consecuencia ganen el paso a la bahía o puerto o que tomen la fortaleza desembarcando las tropas en la costa.

## Fortificación

Hay un tipo de mejoras que pueden aplicarse en ciudades y fortalezas para hacerlas más inexpugnables ante el enemigo, todas ellas también pueden construirse sobre Torres de Magia. En las fortificaciones aparecen tres ballistas sobre las murallas en caso de ataque. Puede haber todas las unidades de arqueros sobre las murallas que se deseen. A continuación os explico cuales son y su influencia en las fortificaciones:

- *Barbacana* (10 Pie, 3 Man, 10 BO / 0 / 1 ciclo): Es una obra de fortificación situada frente a las murallas y protegiendo una puerta de acceso. Puede contar con portales propios fortificados de paso obligatorio para acceder a la puerta principal. Dobra los puntos de resistencia de las puertas.
- *Murallas* (20 Pie, 5 Man, 20 BO / 1 Pie / 1 ciclo): protegen a la ciudad del asalto de enemigos favoreciendo la defensa. Puede aumentarse el nivel de fortificación invirtiendo de nuevo los recursos hasta un máximo de tres en las ciudades y sin limite en las fortalezas. Cada nivel aumenta la resistencia de las murallas en cuatro puntos.
- *Foso* (4 Man, 10 BO / 0 / 1 ciclo): trinchera excavada frente a los muros de una fortificación. Su misión principal es impedir que las máquinas de asalto se aproximen a los muros. Impide el uso de las torres de asedio. Cuando la ciudad o fortaleza está construida sobre un río cuenta automáticamente con foso.
- *Rastrillo o peine* (1 Man, 2 BO / 0 / 1 ciclo): suele ser una pesada reja, rematada abajo en puntas que forma parte de las fortificaciones de la puerta, junto al puente levadizo y la barbacana. Suma 2 puntos de resistencia a las puertas.
- *Almenas* (2 Pie / 0 / 1 ciclo): tienen como función proteger a los defensores, algunas tienen orificios, saeteras (para lanzar armas arrojadizas), que dan +5 % protección a las unidades de ballesteros o arqueros.
- *Adarve o camino de ronda* (2 Pie, 1 Man / 0 / 1 ciclo): donde se parapetan los defensores, esta mejora permite vigilar sin perder la protección de la muralla. A efectos del juego permite a los defensores hostigar los trabajos de asedio doblando el coste de relleno de fosos y excavaciones.
- *Torre cuadrada* (10 Pie, 4 Man / 0 / 1 ciclo): en las esquinas, y quizá a intervalos a lo largo de una gran muralla, las torres se ubican como puntos fuertes. Los torres se extienden más allá del plano vertical de la superficie de la muralla, permitiendo disparar a los defensores desde ellas. Desde una esquina de la torre, los defensores pueden disparar a lo largo de dos diferentes superficies de la muralla. En las fortalezas hace que aparezca una ballista más, automáticamente, en caso de batalla. En ciudades y fortalezas aumentan la efectividad de los arqueros en 5% por torre hasta un máximo de 10%.
- *Torre redonda* (14 Pie, 5 Man / 0 / 1 ciclo): estas torres poseen una estructura más sólida y poseen las mismas características que las torres cuadradas, además evitan las posibles excavaciones y proveen de una ballista añadida suplementaria, tanto en fortalezas como en ciudades.
- *Merlones* (8 Pie, 2 Man / 0 / 1 ciclo): son plataformas cubiertas de piedra desde la parte superior de las murallas o desde las torres. Éstas permiten a los defensores abatir directamente a los enemigos que están bajo las murallas, o arrojar sobre ellos piedras o líquidos hirviendo, mientras están protegidos. En la parte superior de las plataformas colocan pieles humedecidas o tejados de piedra para que los atacantes no las puedan incendiar. Se pueden construir sobre puertas u otros puntos clave. Hacen que el acierto en el uso de aceite o rocas sobre los atacantes sea automático.

Al tener las batallas una duración limitada: 30 asaltos. Una buena fortaleza valientemente defendida puede conseguir que los asaltantes no consigan derribar sus muros y deban retirarse. Esto evita además que el atacante se limite a bombardear durante docenas de fases de ataque... en ese caso hay que recurrir al asedio!

## **Torres de Magia**

Las Torres de Magia permiten investigar hechizos, aumentar la posibilidad de aparición de magos y entrenar aprendices. Entrenar un aprendiz es una tarea dura y larga pero es un método razonablemente seguro de conseguir un mago.

Entrenar un aprendiz cuesta 1 Com y 10 Bo. Cada ciclo se mira si ha logrado subir Poder, la probabilidad se guarda para el siguiente ciclo si no se tiene éxito. El nivel máximo de Poder es la Poder - 1 de su mentor. El aprendizaje puede acabar cuando lo ordene el jugador y se obtendrá un mago con dicha Poder y conocedor de los hechizos que sepa su mentor y no exijan más maná que su inteligencia. El entrenamiento no puede volver a retomarse, a partir de ese momento el mago sólo podrá subir su Poder por medio de la experiencia. Todo aprendiz debe escoger la clase de magia de su Mentor, Poder o Elementos, pero la especialización de él desee, elección que hará al acabar el entrenamiento.

Los aprendices son considerados personajes, no héroes, y por tanto no cuentan para el límite de éstos ni para el resto de características.

Las Torres sólo pueden construirse sobre nodos y funcionan como fortalezas con un área de influencia de un accidente geográfico especial. Sin embargo tienen características especiales, en ellas el mago dueño de la torre dispone de maná por valor del doble de su poder y en ella pueden investigarse hechizos. El jugador propone al arbitro el hechizo y este determina el coste y la dificultad de desarrollarlo. Cada fase administrativa se tira por ver el éxito y mientras la investigación esté en curso el mago no podrá efectuar ninguna otra labor. Entrenar un aprendiz no ocupa al mago y este puede realizar acciones normalmente.

Cada Torre de Magia debe tener un mago a su cargo, aunque no deba estar en todo momento en ella. Una torre sin mago no podrá ni entrenar aprendices ni investigar pero seguirá aumentando la posibilidad de aparición de un mago.

El nodo donde se construye la Torre garantiza la existencia de energías arcanas para el uso de los magos pero también atrae a numerosas criaturas mágicas y a los engendros. Una torre puede reclutar tropas para su defensa y dichas tropas sólo podrán servir de guarnición. En algunos casos hay criaturas que guardan nodos o con las que puede mantenerse cierta convivencia, en casos excepcionales pueden llegar a servir a un mago como monturas y defender la torre en su ausencia.

Ciertas torres permiten acudir a magos a estudiar sus tomos arcanos pero dicha labor es rara hoy en día, hace años era practicada con asiduidad para aumentar el conocimiento de las artes arcanas.

## **Magia**

La magia se basa en el uso del maná. Un mago tiene tanto maná como poder, es su capacidad de usar la energía arcana a voluntad. Sin embargo esta actividad agota a un mago que sólo recupera su maná para la siguiente fase.

La magia es el uso de la energía arcana mediante hechizos que permiten manipularla y dirigirla. En los tiempos antiguos su uso llegó a cotas increíbles pero tras la Tercera Era los mayores hechiceros y magos resultaron muertos o desaparecieron. La energía liberada por los dioses y los demonios impregnó la tierra y en algunos lugares llegó a fundirse con un metal con capacidades excelentes para la magia... la plata. De esta fusión resultaron los Cristales, verdaderas fuentes de energía arcana.

La capacidad de almacenar dicha energía la tienen casi todos los seres vivos y muchos minerales, de hecho los magos suelen ser personas con una capacidad especial en este sentido, muchos son verdaderos almacenes de energía... sin embargo este "maná" no puede usarse sin conocimiento... así pues el buen mago es aquel que atesora los modos de usar y manipular el poder arcano y al tiempo tiene cierta aptitud natural para ello.

Los Cristales pueden usarse para crear artefactos o como "almacenes" de energía para su posterior uso. Antiguamente, los conocimientos para el uso de la Magia eran mucho mayores y más amplios que ahora pero nunca como ahora había habido tal cantidad de poder disponible para ser usado por un mago capaz.

No todo se perdió en la batalla, se dice que alguno de los archimagos lograron sobrevivir de algún modo y hay pruebas de que muchos tomos de conocimientos mágicos quedaron desperdigados por los continentes. Dice la tradición que uno de los magos supervivientes fue quien creó el Tomo Arcano para que los conocimientos no se perdieran, y es este tomo el que hoy en día estudian los magos, aunque sólo contiene una fracción del conocimiento antiguo. Los primeros estudiantes de estos conocimientos observaron la tendencia natural de los magos hacia dos corrientes... ambas difieren en el enfoque que dan al uso de la Magia y a la fuente de su poder: Magos de los Elementos y Magos de Poder.

### **1.- Magos de los Elementos:**

Los magos que se incluyen en esta categoría incluyen a todos aquellos cuya inclinación natural para manipular la magia tiende a ser uno de los cuatro elementos: fuego, agua, tierra y aire. Normalmente se les puede subdividir según a la esfera a la que pertenezcan de modo que hay establecidas Escuelas de Fuego, Escuelas de Agua, Escuelas de Tierra y Escuelas de Aire. Una Torre de Hechicería puede enseñar a un mago cualquiera de las escuelas pero si se especializa en una normalmente llega a adquirir un nivel superior.

La mayor ventaja de estos magos es que muchos de ellos llegan a imbuirse tanto en su magia que logran un lazo único con los elementales pudiendo incluso invocarlos! El problema de esta magia es que un mago que use la magia antagónica puede neutralizar sus hechizos sin dificultad alguna quedando entonces inermes ambos hechiceros. Es decir, un mago de la Esfera de Agua puede dispersar automáticamente cualquier hechizo de lance un mago de los Elementos de la Esfera de Fuego, invirtiendo el mismo maná. Lo mismo ocurre entre las esferas de Aire y Tierra.

### **2.- Magos de Poder:**

Estos usan el poder de los Creadores, la huella de estos sobre los planos. Sus hechizos no están inspirados por ningún poder material sino por la energía que se encuentra en el Plano. Sus hechizos suelen ir dirigidos a la mente, al tiempo, al cuerpo y muchas veces al alma. La evolución de estos magos es más lenta que la de sus compañeros pero sin duda pueden alcanzar las más altas cotas de poder. Dentro de esta rama pueden encontrarse nigromantes y mentalistas entre otros.

### **3.- Hechiceros:**

Los Hechiceros son magos especializados en los rituales para lanzar hechizos. Normalmente se trata de gente con grandes conocimientos pero con muy pequeña capacidad de almacenar energía de modo que tienen que usar intrincados rituales que normalmente exigen horas de concentración total. Por ello son incapaces de usar hechizos rápidos salvo los más sencillos... aunque pueden desencadenar energías importantes con el tiempo suficiente. Sus hechizos globales cuestan la mitad de maná de lo normal pero únicamente pueden colaborar con otros Hechiceros, en los campos de batalla son muy débiles. Un héroe mago es hechicero cuando saca cuatro o menos en

su tirada de Poder o abandona el aprendizaje antes de superar dicho poder, automáticamente pasa a ser un Hechicero abandonando cualquier Escuela que tuviese antes.

#### **4.- Tipos de Magia:**

Hay dos tipos principales de magia. Una de ellas es la magia de batalla y la otra es la magia global. La primera de ellas se usa exclusivamente en los combates y normalmente se trata de hechizos de efectos rápidos y con frecuencia inmediatos. Eso no excluye hechizos de gran poder que pueden inclinar una batalla por si mismos. La segunda se trata de hechizos que pueden exigir grandes cantidades de maná o Cristales... y que por tanto suelen poder reunir a varios magos. Estos hechizos normalmente afectan a porciones de tierra... rebelando sus detalles, provocando pestes, terremotos o tormentas...

#### **5.- Maná y Cristales**

El maná se usa para lanzar los hechizos. Los cristales acumulan maná en grandes cantidades. Esta energía es manipulada y transformada en los hechizos de modo que cada uno consume cierta cantidad dependiendo del poder del hechizo.

No hay límite máximo en el maná aunque hay pocos casos que superen las veinte unidades, para hechizos que exigen más energía pueden unirse varios magos o incluso usar objetos que acumulan maná. La característica de los magos, poder o inteligencia equivale a su maná.

Los cristales pueden encontrarse en ciertos lugares especiales y en los cuales la magia se realiza con mayor facilidad. De hecho las más famosas Torres de Hechicería de la historia reciente fueron construidas sobre dichos lugares. Los cristales parecen plata normal pero un mago es capaz de detectar el poder que contienen. Así mismo hay personajes entrenados para encontrar estos cristales pero son tan raros que en se usan ciertas criaturas para ello.

Estas criaturas son los Humies, pequeños espíritus de los elementos que nada más ser liberados se encaminan al emplazamiento de cristal más cercano para acumular energía para poder trasladarse a su plano. Conjuración un Humie cuesta 3 puntos de maná y permite encontrar 1D4 cristales, los Buscadores (personas que siguen a los Humies) cobrar 8 BO por trabajo y corren el riesgo de perder su vida (25%) De dicha misión puede encargarse un mago que corre riesgo de sufrir una herida (25%)

Los Magos de Poder inventaron unas varas capaces de señalar la presencia de cristales si estos están muy cercanos al portador... y suelen ser usados para encontrar vetas de cristales. A efectos del juego los nodos son focos de poder donde hay grandes cantidades de energía. Cada uno produce de forma automática un cristal por ciclo, que puede sumarse al maná de un mago y se gasta después de uso.

Independientemente de los cristales que acumule un mago para su uso en el lanzamiento de hechizos un mago sólo puede lanzar aquellos hechizos de combate cuyo gasto de maná no supere su poder.

## **6.- Lista de Hechizos**

### **6.1.- Hechizos de Batalla**

#### *Magos de los Elementos:*

**Nota: Cada Mago de los Elementos puede elegir una Esfera para su especialización, los hechizos de dicha esfera la cuestan -1 maná) Entre paréntesis podemos ver a que Esfera pertenece el hechizo y su coste en maná.**

-*Hechizo rayo de fuego/agua* (3, fuego/agua): el mago proyecta desde la palma de su mano un rayo que alcanza a la unidad a su elección provocándola una herida si no supera 3 en 1d6.

-*Hechizo bola de fuego/hielo* (6, fuego/agua): el mago concentra en una esfera la energía de los elementales que proyecta sobre la unidad más adelantada o más numerosa del ejercito enemigo, todas las unidades que se hallen alrededor de la afectada a un máximo de dos cuadros sufren un ataque de daño 1d4.

-*Hechizo Muro de Piedra*(3, tierra): una pared de piedra se levanta delante de la unidad deseada evitando que sea alcanzada por ataques a distancia. Este hechizo dura únicamente una fase de disparo aunque puede mantenerse invirtiendo un punto de maná por fase.

-*Hechizo Viento*(4, aire): este hechizo tiene dos versiones según se use para impedir a los arqueros enemigos disparar o a los arqueros amigos para dar potencia a su ataque restando o sumando 4 al alcance de la unidad según sea un caso u otro. Es especialmente útil contra las razas o seres voladores pues reduce su movimiento a la mitad.

-*Hechizo Ola*(4, agua): una ola de agua avanza sobre el terreno de la batalla haciendo que cualquier intento de avanzar sea imposible durante una fase.

-*Hechizo Pantano*(6, agua y tierra): todo el terreno de la batalla queda empapado convirtiéndose en un barrizal donde las unidades no pueden cargar ni avanzar durante dos fases.

-*Hechizo Tormenta*(9, agua y aire): los rayos y la lluvia castigan a ambos ejércitos de modo que únicamente las unidades a pie pueden participar en el combate, las unidades de caballería lucharán a pie, los arqueros tienen un -20% al ataque y este hechizo dura toda la batalla. Toda unidad voladora debe realizar el combate a pie.

-*Hechizo Mar de Llamas*(9, fuego): un mar de fuego se extiende sobre el ejército enemigo causando 1D3 bajas al enemigo mientras que las demás unidades deberán chequear por moral. Este hechizo únicamente puede lanzarse una vez por batalla.

-*Hechizo Temblor*(8, tierra): el suelo comienza a tambalearse asustando a hombres y animales, el enemigo lucha esa fase con -20% a todos los ataques y la caballería con -30%. Este hechizo puede mantenerse toda la batalla gastando 3 puntos de mana adicionales por fase de combate.

-*Hechizo Tornado*(8, aire): un violento tornado queda suelto en medio de la batalla impidiendo todo uso de armas a distancia y de asedio. Cada fase se tira 1D6 por cada bando, el mago que ha lanzado el hechizo puede subir su tirada invirtiendo por cada punto un punto de maná, el mago contrario puede invertir también pero sólo obtendrá un punto por cada dos de maná que invierta, el que gane la tirada logra dirigir el tornado hacia el ejército enemigo de modo que una unidad de dicho ejército es elevada por los aires y muere. Si en una fase ambas tiradas empatan el tornado de deshace. Si uno de los magos es un Mago de los Elementos de la Esfera de Aire añadirá automáticamente un punto a sus tiradas.

-*Hechizo de Elemental*(10+especial, todas): este hechizo es común a todo Mago de los Elementos, cualquiera que esté especializado convocará a un elemental de su esfera. El poder del elemental le hace un enemigo terrible:

Elemental	Ataque (C/D)	Defensa (M/N)	Modificadores
Elemental de Tierra	70% / 0%	4 / 5	Hechizo Muro
Elemental de Agua	50% / 50%	3 / 4	Hechizo Rayo de Agua
Elemental de Fuego	70% / 50%	2 / 3	Hechizo Rayo de Fuego
Elemental de Aire	60% / 60%	4 / No atacable	Hechizo Viento
<p>Todos los elementales tienen igual puntos de vida que maná, 1D6 maná y movimiento 4.  La inversión de maná suplementario aumenta cada dos puntos un 5% el ataque, ambos.  Pueden ser expulsados automáticamente con la inversión del mismo número de puntos de maná gastados para convocarle.</p>			

Los elementales luchan como unidades individuales. Las armas normales apenas les afectan. Además los elementales pueden ser expulsados a su plano si el mago enemigo invierte el mismo número de puntos de maná los gastados en convocarle.

Adicionalmente se puede convocar a elementales más poderosos invirtiendo para ello más puntos de maná, por cada dos puntos adicionales se sube en un 5% el ataque y el tiro, si lo tuviera, y en un punto el maná del elemental.

Un mago que aún no halla elegido esfera podrá convocar a un elemental pero con las características reducidas a la mitad (redondeando para arriba)

-*Hechizo de Esfera*(especial): este hechizo es uno de los primeros en aprenderse... su misión es impedir que se lancen hechizos de una determinada esfera invirtiendo cierto número de puntos de maná, todo hechizo en el que no se invierta mayor número de puntos de maná (aunque sea más de lo necesario normalmente para el hechizo) no será conjurado con éxito. Esta barrera mágica dura toda la batalla.

Todos los hechizos de los Elementos pueden conjurarse con error, en cualquier lanzamiento hay posibilidades de que el mago no realice con éxito el hechizo. Para ello en cada uno de ellos se tira 1d100, las tiradas por encima de 60% simbolizan un fallo. En este caso la energía se pierde sin conseguir el efecto deseado. Una tirada de 95-98 hace perder al mago la concentración por el resto de la batalla. En caso de que la tirada sea 99-100 el mago resulta transportado al Plano de los Elementos por las energías arcanas, normalmente para no volver, esto representa el siempre existente riesgo de la magia elemental.

### *Magos de Poder:*

-*Hechizo Muerte*(3): una unidad a elección del mago muere mientras su alma es arrancada de su cuerpo y este consumido por la energía mística salvo que supere 4 en 1d6.

-*Hechizo Paralización*(2 x unidad): una unidad a elección del mago queda paralizada sin participar en el combate durante una fase, si se invierte más maná, por cada dos puntos de maná adicionales otra unidad quedará paralizada. Si el ejercito enemigo pierde la batalla y huye en dicha fase estas unidades resultan prisioneras.

-*Hechizo Lentitud*(2 x unidad): la unidad de caballería que sufra este ataque no podrá cargar, las unidades normales mueven la mitad de su movimiento.

-*Hechizo Puntería*(3 x unidad): la unidad de arqueros sobre la que caiga este hechizo verá su puntería aumentada o disminuida en 20% puntos a deseo del mago.

-*Hechizo Mano Diestra*(3 x unidad): la unidad de infantería afectada por el hechizo puede atacar en una fase con 20% más de ataque.

-*Hechizo Ambidiestra*(5 x unidad): la unidad del tipo que sea afectada por el hechizo ve aumentada su capacidad para el combate de modo anormal, de forma que en una fase de combate ataca dos



veces. En caso de que falle el hechizo la unidad queda herida siendo apartada del combate pero no se la considerará una baja.

-*Hechizo Estratega*(12): el nombre de este hechizo puede dar lugar a confusión, se trata de una especie de control mental de segundo orden, gracias a él las tropas luchan coordinadas y obedecen las ordenes sin dudarlo logrando con ello +10% al ataque y -2 a la moral.

-*Hechizo Luz*(5): este hechizo es sencillo y muy útil. Evita totalmente la aparición de demonios, las tiradas por moral ante hechizos de nigromante y da -1 a todas las tiradas de moral.

-*Hechizo Realidad*(10+ especial): este hechizo es tan poderoso como energía invierte el mago en él, con dicho poder de fortalece el tejido de la realidad impidiendo casi totalmente la realización de hechizos. Su pega es que aunque este hechizo es sencillo de hacer sus efectos son permanentes. Es decir, el campo de batalla, dicho territorio, quedará inaccesible a los hechizos y sus efectos. Se dice que los enanos suelen realizar estos hechizos sobre sus ciudades. Este hechizo tiene dos formas de actuar. Los hechizos que necesitan más maná del invertido en Realidad funcionarán normalmente y los hechizos que necesiten 4 o menos, es decir aquellos hechizos menos poderosos y que por tanto menos luchan contra la realidad, también son posibles. Si un Mago de Poder invierte 10+1 maná, todos aquellos hechizos de más de 11 maná funcionarán como habitualmente mientras que los hechizos que exijan 4 maná o menos también lo harán.

Este hechizo tiene un efecto secundario que lo hace verdaderamente temible para criaturas mágicas, desde elementales hasta zombis, toda criatura invocada con hechizos de menos energía que Realidad quedará expulsada inmediatamente!!! (La permanencia del hechizo en el mapa queda indicada por un icono)

-*Hechizo Arcano*(8 + especial): este hechizo es exactamente contrario a Realidad, pero funciona de un modo más sutil. Todo hechizo que sea lanzado con Arcano funcionando exige -especial de maná y además si un mago lanza Realidad ambos hechizos comparan sus fuerzas lanzando 1d6 + especial, el mago ganador hará prevalecer su hechizo. Lo realmente interesante de este hechizo es que tal y como Realidad, es permanente en el tiempo y que parece ser el hechizo que guarda los Nodos, en este caso se considera un hechizo de especial 20, esto implica que un nodo puede ser bloqueado.

Todos los hechizos de Poder, a menos que se especifique lo contrario, tienen una posibilidad de éxito de 60%, una tirada superior indica un fallo en el conjuro, además si la tirada es de 95-98 el mago pierde la concentración para el resto de la batalla y si comete una pifia, tirada 98-100, sufre 1D6 heridas.

#### *Hechizos adicionales de Nigromantes:*

-*Hechizo Muerte*\*(2): tiene los mismos efectos que el descrito anteriormente pero cuesta menos maná.

-*Hechizo Agarrotamiento*(2 por unidad): las unidades afectadas luchan con -10 a impactar en el ataque.

-*Hechizo Oscuridad*(4): el campo de batalla cobra sustancia, el enemigo es consciente de la muerte y todo hechizo Nigromántico de nivel 5 o superior tiene -1 maná en coste. Contrarresta los efectos de Hechizo Luz.

-*Hechizo NoMuerte*(5): este hechizo permite levantar a una unidad caída en ese mismo combate. Dicha unidad puede ser de infantería o caballería pero no arqueros. Al finalizar el combate esta unidad queda destruida.

-*Hechizo Terror*(6): provoca que 1D4 unidades enemigas deban chequear moral o huir del campo de batalla. Este hechizo funciona con casi todas las razas.

-*Hechizo Arrancar Vida*(8): este hechizo lo que consigue es robar al otro mago la energía arcana... de modo que se tira 1D6 por mago, si gana el Nigromante arranca 1D8 maná a su rival, estos puntos de maná sólo se conservan durante la batalla.

-*Hechizo La Muerte* (9): este hechizo convoca a un espíritu menor, normalmente espíritus asociados a la muerte o a la putrefacción pero que también pueden ser de otros tipos. Estas criaturas carecen

de entidad física lo que las hace inmunes a ataques no mágicos pero lo que hace que sólo puedan permanecer 2 turnos de batalla, pueden atacar a dos unidades por turno, las unidades atacadas tiran 1d6 contra el espíritu, quien mayor tirada saque gana, en el caso del espíritu destruye a la unidad, y si gana la unidad el espíritu es neutralizado y no realiza más ataques ese turno. Sin embargo los espíritus tienen más características, al ser seres inmateriales a los que el espacio no afecta pueden aparecer donde deseen durante la batalla, incluso atacar al héroe por lo cual a veces se usan más como secuaces que de otro modo.

-*Hechizo Horror*(10): chequeo inmediato de todas las unidades enemigas en 1D6 deben sacar más de 2 para permanecer en el campo de batalla. Los modificadores no se aplican salvo que las unidades enemigas estén protegidas mágicamente o tenga un mago Nigromante con ellas.

-*Hechizo Legión*(9): este hechizo de nigromante permite al mago levantar 1D4 unidades de zombis con igual característica que la infantería pero sin ser afectados por tiradas de moral. Estas unidades quedan inertes después de la batalla.

-*Hechizo Resurrección*(especial): este hechizo no exige gasto alguno de maná pero sólo pueden realizarlo aquellos magos con más poder de 10. Si el mago resultase muerto en la batalla podrá resucitar si supera 3 en 1D6. Este hechizo se posee de forma automática por un mago con poder 10 o superior. Tiene unas consecuencias secundarias: el mago gana 3 puntos de poder y por tanto de maná, posee la posibilidad de volver a realizarlo y los hechizos nigrománticos de poder mayor que 7 cuestan -1 maná. Además posee automáticamente el hechizo Terror.

Los nigromantes poseen varias cualidades únicas, entre ellas varios hechizos globales de gran poder. La tendencia natural a morir en ellos (pifias) resulta rara pues son los magos que mejor conocen la muerte, sin embargo dicha especialidad lucha contra el destino y se enfrenta directamente a la realidad en vez de manipularla, esto tiene como consecuencia que todos sus hechizos tengan un factor de fallo mayor del habitual en otras ramas de la magia. En este caso las tiradas en 1d100 (una por cada hechizo) que superen el 55% fallan. No hay pifias ni errores críticos, los hechizos que no funcionan se pierden en el aire sin mayores consecuencias.

Desgraciadamente para los nigromantes hay razas inmunes a sus hechizos pero inicialmente los estudios a ese respecto casi han abarcado únicamente humanos y orcos, que parecen propensos a estas artes.

#### *Hechizos adicionales de Ilusionistas:*

-*Hechizo Niebla*(2): los arqueros enemigos tienen -20% a factor de ataque. Este hechizo sólo dura una fase de combate.

-*Hechizo Espejismo*(3): las unidades de tu ejército parecen duplicarse y desaparecer a ojos del enemigo en un fenómeno óptico que impide que sus arqueros apunten con la certeza de alcanzar a algún enemigo, tirada de salvación de las unidades alcanzadas por arqueros con más de 4 en 1D6.

-*Hechizo Criatura*(3): sobre el campo de batalla aparece alguna criatura que aterroriza al enemigo, la más adecuada dependiendo de la raza, en consecuencia el ejército enemigo queda paralizado y debe tirar por moral (este hechizo afecta a la unidad más cercana al mago) La criatura desaparece al recibir un impacto sin tirada de daño.

-*Hechizo Éxtasis*(5): este hechizo es un conjunto de sensaciones visuales y físicas que envuelven a 1D6 unidades enemigas que quedan paralizadas por el hechizo perdiendo esa fase de combate.

-*Hechizo Hipnosis* (2 x unidad): las unidades q sufren este hechizo ignoran las tiradas de moral.

-*Hechizo Alucinación* (5 x unidad): las unidades enemigas son asaltadas por diversas y confusas sensaciones que reduce su factor de impacto en -20% durante el resto de la batalla. Además este hechizo suele usarse contra los magos enemigos, que si no son ilusionistas, tiran 1D6, si sacan 3 o más pueden seguir luchando normalmente, sino pierden la concentración durante un turno de batalla.

-*Hechizo Genio* (9): este hechizo conjura una especie de elemental de aire. Normalmente dichos elementales son privilegio de los Magos Elementales pero los Ilusionistas son capaces de conjurarlos para que se pongan a su servicio y de hecho esta variedad de Elementales de Aire no

puede atacar al enemigo sino con los siguiente hechizos: Luz, Lentitud, Espejismo, Éxtasis, Hipnosis y Alucinación. Su maná se calcula tirando 2D6. Estas criaturas son inmunes a todo ataque no mágico y pueden ser dispersadas con el Hechizo de Dispersión (que se explica más adelante)

*-Hechizo Tormenta de Sensaciones(14):* este hechizo es extremadamente potente, su efecto es impedir a todas las unidades enemigas actuar en el primer turno de combate a menos que superen una tirada de 5 en 1D6. Además el resto de los turnos la tirada deberá superar 3 en 1D6. A pesar de pasar la tirada todas las unidades lucharán con -10% a su ataque. Este hechizo tiene un efecto adverso sobre el propio ejército que deberá superar una tirada inicial de 3 en 1d6 o sufrir sus consecuencias de igual manera, únicamente en el turno inicial.

Todo ilusionista será inmune a los efectos de los hechizo de otro ilusionista de nivel parecido, en un rango de + o - 5 poder.

#### Hechizos adicionales de Mentalista:

*-Hechizo de Control(4):* la unidad afectada no combatirá contra el enemigo sino que tirará 1d4 actuando de la siguiente manera:

1: No hace nada.    2: Huye del campo de batalla.    3: Ataca a sus compañeros.    4: Escapa al hechizo.

*-Hechizo Distracción(4):* el mago contrario es atacado mentalmente de forma que pierde su concentración sino supera una tirada de 3 en 1D6 durante esa fase.

*-Hechizo Muerte Cerebral(4):* este hechizo sólo afecta a los miembros de razas que no sean elfos, ni arcones ni engendros, su efecto es que la unidad atacada se convierte en una balbuceante manada de seres sin inteligencia ninguna.

*-Hechizo Pánico(5 x unidad):* este hechizo afecta directamente a la mente y la unidad afectada huye del campo de batalla. Antes de salir tira por moral con +5 o huye indefinidamente.

*-Hechizo Mentalista Supremo(8):* este hechizo consigue que 1D3 unidades enemigas se unan a tus tropas si fallan 4 en 1D6. Esas tropas son tan leales que ignoran las tiradas de moral y permanecen junto al mago después de la batalla. (Supondrán un gasto permanente de 1 maná por unidad "convertida")

*-Hechizo Escudo(8):* las unidades del ejército son inmunes a todo hechizo o tirada que afecten a la moral superando automáticamente todas las tiradas en ese aspecto. Además pueden tirar 5 o más en 1D6 para que los hechizos de Ilusionistas y Mentalistas no les afecten.

*-Hecho especial de Dispersión(5):* este hechizo tiene el mismo funcionamiento que el de dispersión pero siempre cuesta cinco maná, está especialmente indicado para impedir aquellos hechizos que son muy poderosos pues al exigir mayor concentración permiten al mentalista, con una inversión menor de maná, romperla.

#### Hechizos adicionales de Poder Puro (natural, caos, orden):

Estos hechizos son únicamente para aquellos magos que escojan ser Magos de Poder excluyendo a Ilusionistas, Mentalistas o Nigromantes. Son el exponente máximo conocido de la Magia de Batalla:

*-Hechizo Natural(16):* este hechizo conjura los elementos meteorológicos más extremos (tormentas de arena, de nieve, lluvia, terremotos,...) en el campo de batalla y sobre el ejército enemigo que automáticamente pierde la mitad de sus unidades de infantería y arqueros y toda la caballería salvo que superen una tirada de daño 1D6+1. Además el hechizo permanece en la zona una vez las tropas la han abandonado convirtiéndola en 1D4:

1-2: Zona desierta.    3: Sigue como estaba.    4: Un Nudo mágico.

-*Hechizo Caos*(17): todas las tropas enemigas deben sacar 4 o más en 1D6 o se convierten en engendros. Dichos engendros atacarán a sus compañeros y seguidamente a las tropas del mago a menos que estas se retiren. Esos engendros permanecerán en la zona de batalla y sus características son iguales a la infantería (ataque frontal) pero sin tiradas de moral. Nunca huyen. Después del combate se convierten en bárbaros.

-*Hechizo Orden*(16): todas nuestras tropas cumplen al plan de batalla a la perfección, luchan inspiradas por la razón y saben que la victoria es suya. Bonificadores +15% al impacto, +1 a la defensa, +1 a la tirada de daño y +10% a la superación de toda tirada de moral. Además dichas tropas son inmunes a hechizo Caos.

#### *Hechizo de Dispersión:*

Todo mago puede oponer su maná en el momento que el mago enemigo lanza un hechizo invirtiendo el mismo maná para ello. Para ver que mago gana se lanza 1D6 al que se suma uno para el mago de mayor poder. En caso de superar la tirada o empatarla el mago que lanza el hechizo puede realizarlo sin perjuicio, en caso de que pierda la tirada el hechizo es dispersado perdiendo el maná invertido. Todo mago puede intentar dispersar hechizos aunque no los conozca o no pertenezca a su esfera de magia.

### **6.2.- Hechizos Globales:**

Hay hechizos, los más potentes, que afectan a porciones de territorio, ciudades,... Dichos hechizos suelen exigir cantidades de maná muy grandes y sus efectos son en la mayoría de los casos permanentes. Tanto los magos Elementales como los magos de Poder poseen los mismos hechizos globales salvo contadas excepciones. ¡Actualmente este Arte se ha perdido pero podría resurgir con el estudio y la búsqueda!

En la actualidad sólo se conocen tres hechizos globales, aparte de algunos de menor poder, aunque se sabe de la existencia de muchos más.

-*Hechizo Explorar* (12): despeja el territorio elegido y los de alrededor, es sumamente útil para descubrir nuevos territorios, unidades y demás. Si se gasta el doble (24 maná) permite explorar los territorios alrededor del elegido hasta una distancia de dos.

-*Hechizo Terremoto*(16): afecta a un único territorio en donde los edificios existentes tienen un 20% de posibilidades de colapsarse. Además disminuye la producción de la zona afectada.

-*Hechizo Enfermedad* (14): la zona afectada no produce ingreso ninguno por impuestos o la producción baja a la mitad o no puede reclutar. En todo caso el hechizo dura mientras no sea dispersado o pierda una tirada de 60%. Cada turno se resta 10 al porcentaje.

Los Nigromantes poseen un hechizo añadido:

-*Hechizo Legión*(2 x unidad): lanzado sobre algún campo de batalla conocido, da igual la antigüedad, levanta a su servicio tantas unidades de infantería como maná invierta para ello con coste de mantenimiento de una unidad de maná por unidad no muerta.

Todos los hechizos tienen un 60% de posibilidades de lanzarse con éxito, en caso de falla el lanzamiento se pierde el maná usado. En caso de lanzarse un hechizo contra un personaje o criatura esta puede defenderse de la magia usando su resistencia a ella. (Poder x 10 %) En caso de tratarse de otro mago se establece un duelo entre ellos en el cual ambos suman: 1D6 + Poder + Maná invertido (en el caso del atacante) y se comparan ambas tiradas resultando vencedor quien

mayor puntuación consiga. En caso de que pierda el mago puede usar su resistencia normal (Poder x 10 %) o sufrir los efectos del hechizo.

Dos magos pueden intercambiar hechizos siempre que el mago que desea aprender el hechizo tenga una Poder igual o superior al coste del hechizo de batalla o igual o superior a la mitad del coste del hechizo global. Cada intento tarda un turno y tiene una posibilidad de éxito de 40%. Ambos magos no podrán realizar otra labor en ese turno. Sin embargo hay otro método, los magos pueden escribir sus hechizos en tomos arcanos que se depositan en la Torre de Magia y que pueden estudiarse por el mismo método pero dejando libertad de movimiento a ambos magos.

Todo mago vinculado a una Torre de Magia posee el doble de maná disponible en su torre y puede destruirla de forma automática, mediante un hechizo de coste 1 maná, si quiere evitar que sea capturada. Además dicho hechizo supone que toda unidad una distancia de 1D6 sufra un ataque de 1D4+1 daño. El efecto es una explosión de gran poder que normalmente destruye el nodo sobre el que se halla.

La magia es un arte en perpetua evolución y por ello todos los países se esfuerzan en investigar nuevos hechizos en sus Torres de Magia.

#### Hechizos únicos de Saurios:

-*Hechizo Pantano*(12): convierte el territorio objetivo en pantano. Sólo puede realizarse sobre bosque con río y llanos.

-*Hechizo Controlar Bestia*(2\*resistencia bestia): este hechizo permite controlar durante un turno a la bestia no inteligente sobre la cual se lance si falla la tirada de resistencia a la magia. En ese turno el jugador puede dirigir su movimiento e incluso ordenar que ataque lo que desee. Después del turno se pierde el control. En batalla se puede usar para obtener el control de una montura de un héroe siendo el coste es el doble de maná.

-*Hechizo Dragón Verde*(16): este hechizo es muy poderoso, consiste en la invocación de un Dragón Verde que se pondrá a las ordenes del convocante. El mantenimiento del hechizo exige 4 maná por turno, así pues el mago no podrá usar esos puntos de maná o perderá el control de la montura que pasará a ser considerada Bestia. Las características del dragón están en la tabla de criaturas.

### **La Fe: Teocracia**

En aquellos países cuyo sistema de gobierno es la Teocracia la magia está prohibida. Sin embargo estas naciones poseen una herramienta de gran poder para suplirla: la Oración. Para poder realizar Oración hay que poseer una catedral al menos, la Oración consiste en pedir a uno de los Señores un favor, por ejemplo suerte en una batalla o protección contra hechizos. La posibilidad base es del 40% y cada catedral además de la primera la sube en un 10%. Así mismo en los templos puede reclutarse Monjes (10 Com, 1 Man, 5 BO / 1 Com) que añaden un 5% a dicha labor. Sólo puede haber una unidad de monjes por ciudad con templo.

Sólo puede haber un objetivo en la Oración por país teocrático aunque este puede variar de una fase para otra. La Oración puede ordenarse en cualquier turno pero tarda uno en surtir efecto. En cualquier caso el jugador debe consultar al arbitro sobre la posibilidad de oración y el objetivo.

Además la Teocracia dispone de dos herramientas muy poderosas: los predicadores y los inquisidores. Los primeros sólo pueden reclutarse en ciudades con templo y cuestan 5 Com, 2 Man, 15 BO y 1 Com de mantenimiento. Su misión es difundir la Fe. Pueden enviarse a cualquier ciudad a predicar, cada turno que estén predicando hay un 10% de posibilidades acumulativo de que dicha ciudad asuma la Fe y por tanto se una a nuestra nación (sus ejércitos se pierden) Cada turno hay la misma posibilidad de ser descubierto que de éxito. Si un predicador tiene éxito es necesario

construir de inmediato un templo en la ciudad y el predicador se pierde, ha cumplido su misión y queda velando por la Fe en la nueva ciudad.

Los inquisidores cuestan 5 Man, 15 BO y 1 Com de mantener. Su misión es impedir las herejías. En todo sistema Teocrático hay una posibilidad del 20% de que surjan herejías. En caso de que surja se tira por cada ciudad (40%) con los siguientes modificadores: catedral: - 10 %, templo: - 5 %, inquisidor: - 20%. La ciudad que se une a la herejía constituye un nuevo estado. Los inquisidores minimizan el riesgo de aparición de herejías en un 10%. Tener más de un inquisidor no disminuye la posibilidad de aparición pero si están situados en diferentes ciudades sí disminuyen la posibilidad de que estas se unan a las heréticas. La herejía puede originarse si un predicador de otra Fe intenta unir a una ciudad, en caso de éxito se repite la tirada en todas las ciudades como si una herejía hubiera surgido. Los sistemas teocráticos no pueden usar esclavos y en caso de ser atacada una de sus ciudades con catedral aparecen 1D6 milicia que se unen a la defensa.

## Sistemas de gobierno

En Renacimiento hay cinco sistemas de gobierno principales. Cada jugador debe escoger el suyo, si no lo hace será Reino. La elección de un sistema de gobierno hace que todas las ciudades que construyamos a partir de ese momento incorporen automáticamente el edificio característico de dicho sistema de gobierno. Sin embargo para cambiarlo en el curso del juego dicha ventaja se convierte en requisito para el cambio de sistema.

En primer lugar la **República** con las siguientes características:

- Restricciones raciales: No pueden formarla orcos, minotauros, engendros, troggs o seres oscuros
- Exigencias para la formación de una República: Todas las ciudades deben poseer un teatro para cumplir con las exigencias de ocio, libertad y cultura de la población (los ciudadanos son mas libres que en otros sistemas políticos y por ello demandan más cosas para su bienestar personal).
- Ventajas: +1D6 Bo en cada ciudad (la libertad que reciben los ciudadanos les da mayor posibilidad de mejorar económicamente y eso se refleja en las arcas del Estado a través del sistema de impuestos). También y gracias al grado de libertad existente, hay un bonus en contra de las rebeliones.
- Inconvenientes: el poder no reside en una persona, sino en un grupo de varias (oligarquía) con lo que nuestras decisiones están supeditas al Consejo, Senado, Parlamento... que tiene derecho de veto (ejemplo, un Senado humano quizá vete el comenzar un conflicto armado con los elfos, romper unilateralmente un tratado con antiguos aliados o firmar una alianza con una raza no afín).  
NOTA: Por defecto sólo permitirá tratados con razas afines.
- Riesgos: Aunque hay menos posibilidades de rebelión, una revuelta es más perjudicial, ya que puede ocasionar una guerra civil en el Estado. El bando rebelde formará (por este orden y si cumple los requisitos): Monarquía - Imperio - Teocracia - Horda e intentará derrocar el sistema republicano por considerarlo incapaz.
- Otros: Debido a que los ciudadanos tienen un grado de libertad que no desean perder, cambiar de Republica a un sistema más opresivo hace que el riesgo de revuelta por el cambio se doble (+40% en lugar del +20% estándar durante las dos administrativas siguientes) pero a su vez, pasar de un sistema opresivo a Republica agrada a los ciudadanos y se reduce (+10% en lugar del +20% estándar durante las dos administrativas siguientes) siempre y cuando se cumplan los requisitos.

El **Reino** tiene las siguientes características:

Este sistema está basado no sólo en el gobierno de un Rey, sino en el gobierno de uno solo (de hecho, eso es lo que realmente significa la palabra "monarquía") Por tanto, engloba tanto a dictadores, como a tiranos como a reyes (dependiendo entonces de la ambientación que el jugador quiera darle)

- Restricciones raciales: Ninguna.

- Exigencias para su formación: Debido a que este sistema es bastante personal (el monarca), es imprescindible que alguien suficientemente adecuado se encargue de las riendas del poder y por lo tanto, es imprescindible usar un héroe para poder pasar a Monarquía. Exige que en caso de muerte del monarca (héroe) halla un héroe para sucederle o aumentan las posibilidades de revuelta.

- Ventajas: La Monarquía posee un sistema sucesorio (electivo, hereditario,...) más sólido que los de cualquiera otro de los sistemas y es un método seguro de obtener un héroe de forma automática al inicio del juego.

- Inconvenientes: No posee inconvenientes especiales (únicamente existe el inconveniente de la pérdida de las ventajas que el sistema anterior nos ofrecía)

- Otros: Como se puede observar, es un sistema bastante estándar (de hecho, es el sistema más básico para toda civilización fantástica), lo que lo convierte en uno de los sistemas más ideales para comenzar el auge de una civilización.

El **Imperio** posee las siguientes características para formarse:

Sistema basado, obviamente, en los regímenes imperiales que han existido a lo largo de la Historia, como han sido los Imperio romano o bizantino, e incluso las férreas dictaduras militares (que no civiles, propias del sistema denominado "Monarquía"). La diferencia fundamental entre Monarquía e Imperio estriba en que el Imperio tiene una visión mas "universal" del mundo y del resto de las razas y uno de sus pilares fundamentales es el ejército.

- Restricciones raciales: Las razas faélicas (Arcones, Elfos,...) debido a su escaso carácter militarista no pueden formar sistemas imperiales.

- Exigencias para su formación: Debido al carácter militarista del sistema y de que el gobierno imperial necesita del ejército para su mantenimiento en el poder, es imprescindible de la presencia de cuarteles en todas las ciudades que se posean.

- Ventajas: Toda ciudad construida posee de forma automática cuarteles. Además, la presencia de tropas en las ciudades disminuye ligeramente el porcentaje de rebelión (la ley marcial) y permite el uso de esclavos sin % de revuelta.

- Inconvenientes: Al igual que la presencia de unidades militares disminuye la rebelión, la ausencia de las mismas la aumenta

- Riesgos: Al contrario que en la Monarquía, el sistema sucesorio en un Imperio es bastante inestable. Por tanto, a la muerte del gobernante (Emperador) se realizará una tirada. Caso de fallarla, el riesgo de revuelta aumentará durante un tiempo debido a que algún usurpador esté intentando alzarse con el poder.

**Horda:** un régimen militar llevado al extremo. En él, la sociedad vive por y para la guerra.

- Restricciones raciales: Únicamente a las razas menos militaristas se les impide la formación de este sistema político para gobernar su nación, es decir, las razas faéricas no forman Hordas (elfos, arcones, gnomos,...)

- Ventajas: Abaratan el mantenimiento de las unidades militares en 1 Bo. Además, el férreo sistema militar disminuye el riesgo de revueltas siempre que la nación se encuentre en guerra con otras. Las construcciones de índole militar, en las que reclutas tropas, y las fortalezas cuestan -5 Bo.

- Inconvenientes: Se encarecen las construcciones que no tengan un carácter militar (templos, teatros, etc) Además, si la nación no se encuentra en guerra o de expansión al menos (por no existir ninguna nación cercana con la que guerrear) el riesgo de revueltas aumenta.

La **Teocracia** está desarrollada en el apartado correspondiente del manual.

Cada jugador puede proponer sistemas alternativos de gobierno al arbitro. Cualquier país puede cambiar de sistema de gobierno teniendo un aumento en la posibilidad de revuelta de 20 % durante las dos fases administrativas posteriores al cambio.

## Turnos

Hay dos turnos que forman un ciclo. Cada turno es medio ciclo y en todos ellos pueden moverse tropas, explorar, realizar hechizos, comerciar y usar personajes. Aparte en cada turno podemos hacer una serie de labores:

- **turno económico:** se recauda, se ingresa la producción, se paga las tropas y las manutenciones. Además se tira por aparición de héroes y eventos.

- **turno administrativo:** se recluta, se construye, se firma tratados, se realizan tiradas por revuelta, por investigación (tanto de tecnología como de hechizos), por herejía, por entrenamiento de aprendices y por misión de espías (así como la posibilidad de ser descubiertos)

Las tiradas por sitio y tormenta se realizan todos los turnos. En el texto de introducción el arbitro establecerá la duración de los turnos. A fin de facilitar la elaboración de los turnos se dispone de plantillas que orientan sobre las acciones que podemos realizar.

Cada ciclo hay la posibilidad de recibir Regalos o Premios que suponen mejoras en la producción o las tropas pudiendo elegir el jugador entre varias de ellas o recibirlas sin posibilidad de elección. En cualquier caso su recepción dependerá en gran medida de las iniciativas del jugador y sus ideas, siendo por tanto un concepto subjetivo que queda a la decisión del arbitro.

Así mismo cuando un jugador reciba la información inicial de su nación es posible que pueda elegir entre varias de ellas. Los modos de conseguir estos regalos son tres:

- Mejor turno: el mejor de los turnos recibe un regalo ya sea debido a la redacción, la interpretación o los relatos incluidos en ellos.
- Turno más rápido: es un tipo menor de regalos, se recibe al ser el primero en enviar el turno.
- Concursos: es posible que a lo largo del juego se hagan concursos de relatos u otro tipo cuyos ganadores reciban diversos premios.



## Héroes

Nuestro reino necesita de personajes extraordinarios que puedan guiar nuestras fuerzas y realizar hazañas para el bien del país. Dichos personajes son los héroes, muy poco comunes. Cada turno económico hay la posibilidad de que un héroe se ofrezca a servirnos y dicha posibilidad aumenta si estamos en guerra y gracias a ciertas mejoras. Hay una mejora, la taberna, que aumenta también dicha posibilidad.

Todos ellos poseen varias características principales:

- *Edad* (Edad): dependiendo de la raza y la vida puede llegar a determinadas cifras a partir de las cuales los héroes pierden cualidades.
- *Movimiento* (Mov): indica los puntos de movimiento de los que dispone el héroe.
- *Vida* (Vid): es la capacidad del héroe para sufrir heridas y sobrevivir. También mide la longevidad.
- *Inteligencia* (Int): es la capacidad para dirigir ejércitos en los guerreros o para lanzar hechizos en los magos (Poder) Normalmente puede aumentarse gracias a la experiencia. También refleja la resistencia a los hechizos y a la magia en general ( $\text{Int} \times 10\%$ )
- *Fuerza* (Fue): es la medida de las aptitudes para la lucha del héroe. Se usa en combates individuales o cuando el héroe participa activamente en la batalla, la tirada para impactar es entonces  $\text{Fue} \times 10\%$ .
- *Resistencia* (Res): mide la fortaleza del héroe. Normalmente se usa para el combate (es igual a la defensa del héroe) y junto a la inteligencia para modificar las posibilidades de éxito en las Búsquedas.
- *Fama* (Car): es el carisma del héroe ante las tropas. Si el héroe es el dirigente de la nación se usa también para aumentar la capacidad de atraer otros héroes.
- *Experiencia* (Exp): indica el nivel del héroe, cada superación de un múltiplo de diez supone una subida de nivel que conlleva tiradas para mejorar las características.

Tanto en las tiradas de impacto como de defensa la tirada es abierta, es decir, que si se saca un 6 en 1D6 o 95-100 en 1d100 se realiza otra tirada que se suma a la primera. Este tipo de tirada resuelve las dudas que puedan plantear defensas superiores a 6 para daños que se lanzan en 1D6, e igual para tiradas de impactar que superen los 100 puntos.

Además de dichas características principales cada héroe posee unas cualidades únicas que son las que definen el tipo de héroe: mago, guerrero, exploradores,... La evolución de un héroe se mide con la experiencia que le permite evolucionar e ir mejorando. La experiencia se obtiene en batallas o en Búsquedas aumentando en dos si se tiene victoria o éxito respectivamente y aumentando en uno si se fracasa. Cada herida sufrida por el héroe suma un punto de experiencia.

Cada vez que un héroe rebasa una experiencia múltiplo de diez se hacen tiradas y dependiendo del tipo de héroe aumentará fuerza, vida y resistencia (guerreros), inteligencia o poder(magos) o resistencia (exploradores) Además los héroes siempre mejoran sus cualidades únicas. Tanto las características principales como las secundarias pueden aumentarse mediante el uso de objetos mágicos.

Los héroes son personajes excepcionales y por tanto es posible que algunos países carezcan de ellos aunque siempre pueden aparecer mediante acontecimientos o tiradas de evento. Hay que indicar que los Reinos siempre tienen un héroe: el dirigente.

Cada tipo de héroe tiene unas tiradas iniciales y cada subida de nivel conlleva una tirada para subir la característica principal y la posibilidad de subir el resto de características:

- *guerrero*: 1D6 movimiento, 1D6 fuerza, 1D6 vida, 1D4 inteligencia, 1D4 resistencia, 1D6 fama. Subida de un punto en vida, fuerza y resistencia por nivel.
- *mago*: 1D4 movimiento, 1D4 vida, 1D4 fuerza, 1D10 inteligencia, 1D4 resistencia, 1D3 fama. Subida en 1D3 de inteligencia.
- *explorador*: 1D8 movimiento, 1D4 vida, 1D4 fuerza, 1D4 inteligencia, 1D8 resistencia, 1D3 fama. Subida en 1D3 de resistencia y un punto de movimiento.

Posibilidad de aumentar las otras características (el aumento es de un punto) es de  $100 - \text{característica} \times 10\%$  (mínimo 10%) de modo que es posible mejorar todas ellas aunque es más difícil según vamos mejorando el héroe.

Así por ejemplo un mago que aumente de nivel y posea Vida 3 tiene un 70% de posibilidades de subir un punto su vida.

El límite de héroes por nación es de seis. Si bien este límite puede variar en circunstancias especiales que cada jugador sabrá en su momento. Tras tener tres héroes comienzan a estar disponibles tipos especiales de héroes mucho más excepcionales y poderosos: Señores de la Muerte, Nobles, Archimagos, Constructores,... y hasta 30 diferentes tipos.

## Artefactos

En las Torres de Magia pueden construirse los artefactos. Estos objetos poseen cualidades mágicas y son extremadamente raros y valiosos. Casi todos ellos afectan a las cualidades de los personajes que los portan y los dotan de habilidades mágicas.

Los artefactos son objetos cuya construcción es cara y larga (cada jugador puede proponer el artefacto que desee al arbitro que señalará el coste y la duración) y normalmente exigen grandes cantidades de cristales y maná. Un ejemplo de artefacto sería un anillo de invisibilidad que dotara al héroe de dicha cualidad hasta que realice un ataque.

Otro método de obtenerlos es mediante la exploración de ruinas, cuevas y otros lugares... o recogiendo los del cadáver de un héroe enemigo.

## La Búsqueda

Son misiones de cualquier tipo que únicamente pueden emprender los héroes. Las búsquedas pueden consistir en una gran variedad de diferentes misiones: exploraciones de ruinas, caza de criaturas, rescate de personajes, búsqueda de tesoros u objetos mágicos.

También pueden ser propuestas por los jugadores. Su duración es variable dependiendo de la dificultad: fácil, media, difícil, muy difícil o imposible. El grado de éxito y la posibilidad de que el héroe sufra algún percance depende también de la dificultad. Hay ciertas búsquedas que tendrán más posibilidades de éxito si son realizadas por cierto tipo de héroes, así la búsqueda de un tomo arcano por parte de un mago tendrá mayor posibilidad de éxito.

*Posibilidad de éxito*: fácil (60%), media (50%), difícil (30%), muy difícil (20%) e imposible (10%)  
*Modificador por héroe*: se suma al % Int + Res. *Penalización por tipo de héroe*: -15%.

Normalmente es mejor preguntar el coste al arbitro antes de enviar a los héroes directamente pues es posible que estemos sin ellos muchos ciclos por no calibrar vosotros la duración.

## Unidades Militares y guerra

En Renacimiento no hay que declarar la guerra, únicamente los tratados dan cierta seguridad y su ruptura no es habitual, aún así tener un ejército poderoso es el mejor modo de defender nuestra integridad. Las unidades disponibles son las siguientes:

Unidad	Ataque C / D (alcance)	Defensa	Movimiento	Coste	Mantenimiento
Milicia	20%/20%,8	1	4	2 Com, 1 Man, 5 BO	1 Com
Infantería	40%	3	4	3 Com, 2 Man, 8 BO	2 BO, 1 Com
Lanceros	40%	3	4	3 Com, 2 Man, 10 BO	2 BO, 1 Com
Arqueros	20%/40%, 8	2	4	3 Com, 2 Man, 8 BO	2 BO, 1 Com
Ballesteros	10%/30%, 6	2	4	2 Com, 1 Man, 8 BO	1 BO, 1 Com
Caballería	50%	4	5	3 Com, 4 Man, 1 Mon, 14 BO	4 BO, 1 Mon, 1 Com
Cab. Pesada	60%	5	4	3 Com, 5 Man, 3 Mon, 16 BO	6 BO, 1 Mon, 1 Com
Carros	55%	5	5	3 Com, 5 Man, 4 Mon, 16 BO	6 BO, 1 Mon, 1 Com
Arma Asedio	Alcance	Puntería	Daño	Coste	Mantenimiento
Ballista	10 (mueve 4)	40%	1	3 Man	1 Man
*Lanza Piedras	12	30%	2	4 Man, sólo asedios y asaltos	0
*Catapulta trayectoria plana	10	20%	3	4 Man, sólo asedios y asaltos	0
Preparativo Asedio		Características			Coste
Torre de Asedio		20 + 1d3*Man puntos de impacto, capacidad 6 unidades (1 de distancia), movimiento 2, no existencia de foso.			5 Man
Ariete		7 puntos de impacto y hacen 4 puntos daño.			2 Man
Excavaciones		10%*Man invertidas de derrumbar una parte			Especial
Aceite		Daño: 1 punto por uso.			2 Man por uso
Rocas		Daño: se lanza 1d6 contra defensa de la unidad atacada.			1 Man por uso
Bombardeo		40% de destrucción de mejoras además afecta a la tirada de moral con -10%			5 Man
Relleno de fosos		Relleno de un tramo por cada punto de manufactura.			1 Man
El movimiento se refiere al mapa.					
* No exigen mantenimiento pues sólo duran la fase de batalla en la que se arman.					

Cada raza puede modificar estos valores. Asimismo la experiencia también los modifica. Todas las unidades comienzan como normales y tras una batalla pueden pasar a veteranas si logran pasar una tirada proporcional al número de bajas.

Cada país puede tener tantos ejércitos como número de ciudades y cada ejército está vinculado a una ciudad. Además las fortalezas pueden tener guarniciones fijas. Solamente un héroe actuará como general del ejército, normalmente el de más alta Int (los magos aportan Int/2) y si no hay ninguno a la tirada de iniciativa contribuirá un general estándar de Int 1 y Fama 1.

Además es posible usar unidades de milicia como guarnición de ciudades u otros lugares sin un que cuenten para el número de ejércitos.

### 1.- Turnos de batalla

Aparte de los turnos normales cada vez que halla una batalla habrá un turno especial, llamado "de batalla". Durante este turno se envía a los jugadores un correo electrónico con una breve descripción de la situación tanto geográfica como militar. La veracidad de dicho informe depende de varios factores, fundamentalmente la presencia de exploradores y héroes.

En la respuesta a dicho correo incluirán tanto la táctica, como la reserva, las acciones que quieren que realicen sus tropas, los hechizos a lanzar por el mago y en caso de asedio las máquinas que se construyen, las fuerzas que vigilarán las salidas del enemigo y demás detalles. El arbitro seguirá lo más fielmente posible las indicaciones del jugador pero no exactamente y además dependiendo de la raza es posible que no las sigan en absoluto dependiendo de la disciplina de las tropas y las características del general.

Si en un turno de combate el atacante decide hacer asedio, siempre que cumpla el requisito de número de unidades, dicho asedio durará todo el turno de combate y el siguiente será un turno normal. A continuación habrá otro turno de batalla en el cual se resolverá el asalto o se continuará el asedio. Esto representa la duración en el tiempo de un sitio. Durante el cual la ciudad no produce ningún ingreso al jugador y tiempo en el cual hay tiradas de para las construcciones y la moral.

En el turno de batalla todos los jugadores cercanos recibirán una pequeña crónica de la batalla, por cercanos se entiende que tienen contacto diplomático o al menos territorial. Los dos jugadores (o más) que luchan recibirán un turno detallado con la batalla.

## **2.- El terreno**

Las batallas pueden tener lugar en diferentes tipos de terreno que condicionan el combate. Normalmente el campo de batalla tiene ríos, bosques, colinas, etc. En los distintos tipos de terreno el combate sufre sustanciales cambios, además del movimiento:

- Llanos*: aquí el combate se desarrolla con normalidad. Cuesta 1 PM avanzar.
- Colinas*: afectan a la eficacia de las unidades de asedio y de ataque a distancia que ven mejorada su efectividad. En el caso de los arqueros su alcance mejora. Cuesta 2 PM avanzar.
- Montañas*: ocultan a las unidades e impiden disparar sobre ellas. No se pueden atravesar salvo por los enanos.
- Bosques*: la espesura protege a las unidades de los arqueros y las armas de asedio. La caballería debe avanzar a pie. Cuestan 2 PM.
- Jungla y pantanos*: este terreno impide el uso de caballería que debe avanzar a pié, además cuesta 3 PM.

Depende del tamaño del ejército pueden darse condiciones especiales donde una gran batalla contenga diversos tipos de terreno, pero en batallas pequeñas y escaramuzas únicamente habrá un terreno.

## **3.- Castillos y ciudades amuralladas**

Los ataques a ciudades amuralladas o a castillos introducen un nuevo elemento: las murallas. Su misión es proteger a las unidades guarecidas en el interior afectando negativamente a los ataques de arqueros y armas de asedio.

Las puertas deben recibir al menos ocho puntos de daño, logrados en ataque de infantería (se considera que usan un ariete de mano, tipo tronco), por armas de asedio o un ariete, para caer y permitir al enemigo traspasarlas. Las murallas aguantan diez puntos de daño de armas de asedio. En las batallas con murallas son vitales las armas de asedio ya que un ataque directo, aún habiendo una brecha, permite a los arqueros diezmar a los atacantes.

Muchas veces nos enfrentaremos a ciudades o fortalezas con muchos niveles de fortificación y mejoras en este sentido que no nos permitirán un asalto frontal, a pesar de tener armas de asedio,

debido a que por la duración de la batalla (30 asaltos) no se dispondrá de suficiente para derribar los muros o abrir brechas. En estos casos se recurre a los **asedios** que se estudiarán más adelante.

#### 4.- La iniciativa

La iniciativa marca el orden de ataque en el combate. Puede significar la victoria o la derrota de un ejército e incluso la posibilidad para un ejército en inferioridad numérica para desequilibrar la balanza.

Viene dada por la característica Int del general o el héroe que dirige las tropas. Atacar suma un punto a la iniciativa. Al principio del combate se tira 1d6 y se suma a la Int y a los modificadores oportunos para ver quien gana y en caso de empate queda decidida por una tirada de dados (1d6)

En caso de que el defensor esté en un castillo o ciudad amurallada la iniciativa es automáticamente del atacante. Esto representa el papel pasivo de los sitiados. El atacante suma uno a la tirada de iniciativa.

Para comprender su efecto baste decir que el bando con la iniciativa golpeará, disparará y moverá en primer lugar, pudiendo ceder la iniciativa si así lo declara, lo que en algunos casos es recomendable para evitar celadas o movimientos de flanco por parte del adversario, que reacciona a nuestro movimiento.

#### 5.- Colocación de tropas y tácticas

El atacante siempre comienza el combate al sur y el atacado al norte. En caso de duda el arbitro lo aclarará. En función del mapa de combate un jugador puede desear alcanzar unas colinas para colocar a sus arqueros sobre ellas cubiertos por la infantería o por ejemplo evitar que el enemigo tome un puente, único cruce de un río, y que sus arqueros nos castiguen.

Cada jugador aparece a 1D6 de su extremo del campo de batalla y a partir de ahí mueve durante la misma. Un jugador debe especificar la táctica y movimientos de sus tropas así como considerar las posibles opciones... los turnos de batalla pueden variar desde *cargo frontalmente con mi infantería marchando a mis tropas de caballería flanquean al enemigo aprovechando el llano mientras mis arqueros, resguardados en los bosques, les castigan y atraen hacia ellos*. Normalmente además de los movimientos y la táctica general se pone una condición de retirada o en algunos casos de lucha hasta la muerte.

Hay diversas tácticas: ataque directo, esperar al enemigo, flanquearle, ataque en cuña, ataque a distancia,... tantos como el jugador sea capaz de imaginar. Por supuesto el arbitro deberá interpretarlas en función del enemigo y el terreno pero cuantos más detalles deis más se ajustará el arbitro al carácter de vuestro general.

El terreno de combate siempre tiene una forma rectangular dividido a la mitad por una línea que representa la tierra de nadie. Se lanza un dado 1d10 para ver cual cerca de esa línea puede colocarse cada oponente, esto representa el factor suerte a la hora de encontrarse ambos ejércitos.

En caso de tratarse de un asalto el atacante podrá colocarse donde desee mientras respete una distancia mínima del alcance de las armas enemigas respecto a las murallas. De este modo puede colocar a armas de asedio dentro de alcance.

Los héroes magos y los generales se colocan como personajes individuales. Únicamente si el personaje es un guerrero se le puede introducir en una unidad que sumará sus ataques a los del

héroe y en caso de recibir un impacto el primero lo recibe la unidad. Este es un modo bastante normal de mover a héroes que tienen una característica de movimiento pequeña, menor de 4.

Hay un caso especial, en batallas grandes se puede dividir el ejército en alas que poseen tiradas de moral independientes. Por supuesto situar la artillería en una colina o la infantería en un bosque influye en el combate con modificadores al impacto.

## 6.- Las unidades

Las unidades disponibles pueden variar con la raza y con el tipo de batalla. En una batalla campal, en terreno abierto, no podrán participar ni catapultas ni lanzapiedras, mientras que en un asalto son fundamentales. Dichas armas de construyen en el terreno del campo de batalla y se desarmen después recuperando la mitad de la inversión a menos que sean destruidas por su tripulación o el enemigo.

Las unidades disponibles son:

Unidad	Ataque (C/D, alcance)	Defensa	Movimiento
Milicia	20%/20%, 8	1	4
Infantería	40%	3	4
Lanceros	40%	3	4
Arqueros	20%/40%, 8	2	4
Ballesteros	10%/30%, 6	2	4
Caballería	50%	4	5
Caballería Pesada	60%	5	4
Carros	55%	5	5
Armas de asedio	Ver tabla	0	Ver tabla
MODIFICADORES			
Lanceros contra caballería			+1 daño, +1 defensa
Carros en colinas			-30%
Caballería en colinas			No Carga
Carros y caballería en pantano o bosque			Como infantería
Veteranos			+20%, -2 tirada de moral
Milicia y moral			+2 tirada
Ataque por el flanco			Defensa unidad atacada -1
Ataque por la espalda			Defensa unidad atacada -2
Cargar, sólo caballería			+2 daño
Ciudad base posee Herrería			+5% impactar
Marcha de unidades a pie			-20% impactar, defensa -1
Unidad asignada anteriormente a contra salidas			-10% a impactar
Carros contra unidades a pie			+1 daño
Además hay modificadores por raza, herrería y los efectos de la magia.			

El lanzapiedras es una gran catapulta potenciada por un contrapeso pesado, normalmente una gran caja de rocas. Se pone el brazo largo de lanzar debajo, contra la masa del contrapeso y se carga una piedra de gran tamaño. Cuando se libera el brazo el fuerte peso cae, levantando el brazo de lanzamiento y disparando el proyectil de piedra de gran tamaño en una trayectoria elevada arqueada. Sólo se puede usar en asaltos.

La catapulta de trayectoria plana es un tipo distinto de catapulta que está potenciado por cuerdas o tiras de piel enrolladas. Un trinquete enrolla a las cuerdas, tensándolas. Al aflojarse, las cuerdas gira tirando del brazo lanzador hacia delante. Cuando el brazo golpea una barra pesada que está en estado de contención, se dispara cualquier proyectil que estuviera en el canasto al final del brazo. La barra de contención se puede ajustar para cambiar la trayectoria del proyectil. Estas catapultas tienen una trayectoria recta, a diferencia de la de trayectoria arqueada, pero pueden causar el

mismo daño. Suelen hacer falta muchos disparos para causar un daño apreciable en una muralla. Sólo puede usarse en asaltos.

Por último tenemos la ballista, un arma que mediante la torsión es capaz de lanzar enormes virotes bastante precisos con mucha fuerza. Es un arma que puede usarse normalmente en todo tipo de batallas.

Cada arma de asedio tiene un alcance y una puntería:

Arma	Alcance	Puntería	Daño	Otros
Ballista	10	40%	1*	Puede mover 2 cuadros.
Lanza Piedras	12	30%	2*	No mueve.
Catapulta de trayectoria plana	10	20%	3*	No mueve.
Arqueros	8	50%	1d6	
Ballista y el resto indican una agrupación de estas máquinas, no una sola. Tanto Catapulta como Lanza Piedras sólo dura una batalla (que sea de asalto o sitio) La puntería indica la posibilidad de acertar, no es automática. *El daño indica los impactos que da cada acierto. Es automático sin tirada por defensa salvo en el caso de los arqueros.				
MODIFICADORES				
Protección de muralla a unidades en el interior			-15% Puntería	
Beneficio al tiro por situarse en colina o sobre muralla			+10% Puntería	
Rotación para encarar			-30% Puntería	
Tiro contra personaje individual			-30% Puntería	
Estar en colina o muralla			+1 Alcance arqueros	
Cobertura por edificios o árboles			-10% Puntería	

Cada unidad representa un grupo de 15 a 25 guerreros, el número varía con la raza, y a un grupo de máquinas de asedio. Así por ejemplo un ejército de dos unidades de infantería y una de arqueros equivale a unos 40 guerreros apoyados por 18 arqueros. En Renacimiento todas las razas parten de un estado inicial bastante menguado así que nadie se imagine ejércitos de tres mil guerreros ni mucho menos. Un gran ejército de 15 unidades representaría unos 300 guerreros.

En un asalto un defensor puede usar además piedras y aceite como defensas, sus efectos están en la sección de Asedios.

## 7.- Las fases de ataque

El combate se divide en fases, en ellas hay diferentes partes pero su orden es siempre el mismo actuando siempre en primer lugar el ejército que posee la iniciativa y a continuación su contrincante: movimiento, magia, armas de asedio, armas de distancia, cuerpo a cuerpo. Después se vuelve a repetir pero el combate sólo podrá tener una duración de 30 fases con sus correspondientes partes.

Primero movemos a las unidades tanta distancia como lo permita el terreno o desee el jugador. En algunos casos podemos lanzarlas a la carrera (marcha) lo que aumenta sus PM en PM x 1.5 aunque este movimiento reduce en dicha fase su ataque y su defensa.

En segundo lugar está la fase de magia donde tiene lugar el lanzamiento de hechizos. El lanzamiento de hechizos no sigue el orden impuesto por la iniciativa sino por el Poder del mago. Los magos pueden lanzar hechizos o tratar de dispersar los del oponente.

A continuación viene la fase de las armas de asedio. Dentro de estas armas quedan englobadas las ballistas, el lanza piedras y la catapulta de trayectoria plana. En primer lugar dispara aquel jugador que mayor iniciativa tiene. El proceso es sencillo, en primer lugar se escoge el objetivo y después se lanzan los dados para ver si se alcanza dicho objetivo. Un impacto de las armas de asedio indica el acierto de gran parte de su andanada de proyectiles, lo que puede destruir una unidad (no literalmente pero sí a efectos de la batalla) y derribar murallas.

Es importante destacar que dada la fuerza de todas las armas de asedio, y a pesar de que en cuerpo a cuerpo son destruidas de forma automática, estas armas ignoran la defensa del atacado pudiendo acabar con la mejor de las unidades!

La fase de ataque a distancia, sean arqueros o ballesteros, es siempre, del mismo modo que la anterior se disparan las andanadas de dardos y flechas. En primer lugar se calcula los proyectiles que han acertado el blanco de forma análoga a las armas de asedio. A continuación se calculan las bajas comparando el daño producido, 1D6 por impacto, con la resistencia del atacado.

Un buen método de protegerse de las armas a distancia es usar el terreno como cobertura (bosques o edificios) o correr hacia el enemigo todo lo rápidamente posible, marchando, aunque la unidad pierde efectividad en esa misma fase de combate. Sin embargo poco importa que la defensa baje cuando se corre hacia una catapulta que nos arroja piedras de gran tamaño!

A continuación viene el cuerpo a cuerpo donde la iniciativa marca quien ataca en primer lugar, el atacante tira sus dados para ver si impacta y si acierta lanza un dado de daño, 1d6, que el defensor compara con su defensa de modo que se decide entonces si el defensor queda eliminado o no, en caso de sobrevivir puede contraatacar en su turno siguiendo el mismo sistema. Varios atacantes pueden unir sus ataques.

Una vez dos unidades quedan trabadas en cuerpo a cuerpo ninguna de ellas puede soltarse ni mover hasta que el combate entre ellas se decante para una de ellas o se inviertan dos PM en ello.

La capacidad de ataque y de daño se modifica según está indicado en las tablas en algunos casos. Es por ejemplo usual que un lanzapiedras deba modificar su encaramiento cuando una unidad se sale de su campo de acción, que es de 90° hacia donde esté encarado, moviéndose de forma lateral.

## **8.- La moral**

Cuando un ejército pierde más de la mitad de sus unidades se retirará a menos que esté sitiado, no tenga territorio donde retirarse o su líder decida seguir la lucha. En estos casos cada unidad tirará por moral 1D10, si saca más que el carisma de su líder emprenderá la retirada.

Las tropas veteranas restan 2 a su tirada de moral debido a su mayor experiencia y adhesión a su general pero las de milicia tiene peor moral.

Hay un caso especial, en caso de grandes batallas un ejército puede dividirse en "alas" de modo que cada tenga un general propio y cada una tiene su propia tirada de moral dependiendo si han perdido la mitad de sus unidades siendo independientes las tiradas. En caso de sitios ver el apartado correspondiente.

Si en un turno en el que se ha llegado a la mitad de las unidades en bajas se incorporan reservas, un jugador lo puede señalar así, la tirada de moral se pasa automáticamente por la llegada de refuerzos. El uso de reservas puede ser vital en estos casos.



En las fases de combate siguientes a la pérdida de la mitad de las tropas las tiradas se repiten si ese ejército pierde en esa fase de combate más unidades que su enemigo, en caso de empate no se tira por moral.

En caso de que las razas se odien ocurren varias cosas, la primera y más importante es que nunca se huye ante la raza odiada salvo orden expresa del general y se superan automáticamente todas las tiradas por moral. Por el contrario el odio existente entre ambas razas hace que muchas veces el plan de batalla se venga abajo, por ejemplo que tus unidades carguen contra su odiado enemigo sin aviso previo desbaratando una maniobra envolvente de la caballería.

## **9.- El general**

Para dirigir al ejército normalmente se escogen héroes con características que sobresalen por encima del resto. Estos héroes pueden morir en el campo de batalla pero normalmente serán tan decisivos para estas que el riesgo merecerá la pena.

Un héroe suma 2 puntos a su nivel por batalla con victoria y suma 1 con derrota, donde también se sacan lecciones. Además por cada herida sufrida se suma automáticamente otro punto. Estas cantidades varían con la proporción de fuerzas de ambos ejércitos.

En la batalla puede haber un líder y los magos que se desee, e incluso se puede poner a un mago como general de las tropas. En cada batalla perdida hay posibilidades de que el líder muera y de que caiga prisionero. Sin embargo también hay ventajas añadidas al aumentar la fama en uno en la victoria y disminuir en uno en la derrota.

Las tropas también pueden adquirir el grado de veteranas, con todo lo que ello significa.

## **10.- Los héroes**

Los héroes pueden combatir con cualquier unidad de modo normal. Para atacar los héroes tienen una puntería de fuerza x 10% y para defenderse usan su resistencia. Además pueden sufrir tantas heridas como vida tenga. El máximo posible para impactar es 95% pero no hay máximo para la resistencia. Es decir, para herir, a un héroe de defensa 8 habría que sacar en la tirada de daño (1D6) un 6 y a continuación un 3 como mínimo.

En este aspecto hay héroes que poseen unas características increíbles, que modifican ciertos aspectos del combate del siguiente modo, tenido en cuenta que los puntos superiores a diez se dividen entre dos para estos efectos:

-fuerza: cifras superiores a diez tienen como efectos directo que la posibilidad de acertar al enemigo sea absoluta, salvo pifia. Pero además producen un daño agravado en sus impactos. Por ejemplo un héroe de fuerza 13 tendrá un modificador +2 al daño.

-movimiento: si su valor es superior a diez además de poseer una gran movilidad el héroe será más difícil de acertar debido a su agilidad. Por ejemplo si un héroe posee un movimiento de 11 sus enemigos tendrán un modificador -10% a alcanzarle.

-vida: representa el número de heridas que aguanta un héroe. Valores superiores a 10 significan que el héroe recupera una herida por asalto. Así pues un héroe de vida 16 recuperará 1 punto de vida durante tres asaltos.

-inteligencia: sus valores altos tienen influencia en la capacidad de magos y generales. Un general con inteligencia 15 poseerá +3 a la iniciativa, además de la suma habitual de la inteligencia. Si

fuera un mago recuperaría un punto de maná durante tres fases, en caso de que poseyera una inteligencia de 18 recuperará un punto de maná durante cuatro fases de combate.

-resistencia: la defensa del héroe depende de este valor pero no posee modificadores para cifras altas. Aún así es un valor muy importante porque influye directamente en el combate y en muchas Búsquedas.

-fama: supone un efecto directo en la moral de las tropas bajo su liderazgo y en casos de fama excepcionalmente alta, valores superiores a diez, evitan que las tropas huyan del campo de batalla salvo orden expresa.

Para ciertos tiempos de héroes es posible que halla otros efectos secundarios que se indicarán al jugador siempre que existan como cualidades únicas del héroe. Es obvio por tanto que un héroe puede dar buena cuenta de varias unidades sin demasiados problemas pero sin embargo no hay que minusvalorar a las tropas normales... un par de golpes bien dirigidos pueden hacer caer a más de uno.

## **11.- Asedios**

En caso que las murallas sean poderosas, los atacantes pueden escoger sitiar a los defensores para lo cual es obligado que su número de unidades sea igual o superior al nivel de las murallas por diez en caso de ciudad y por cinco en caso de fortaleza, en caso de no cumplir estos requisitos no se considera sitio a efectos de moral pero pueden realizarse los trabajos de forma normal.

Si un jugador decide asediar el primer turno de combate habrá finalizado de forma automática y en el próximo podrá declarar que trabajos realiza y si asalto o no a lo largo de él. En caso de esperar la conquista por moral o falta de abastecimiento de los defensores el sitio puede prolongarse durante mucho tiempo.

En primer lugar pueden construirse las Torres de Asedio. Las torres de asedio se acercan a las murallas y a continuación arrojan desde ella una plancha hasta la parte superior de la muralla. Los soldados de la torre pueden avanzar entonces por la plancha y entablar la lucha cuerpo a cuerpo con los defensores. Dicha torre suele ser enorme. Tiene que ser protegida con pieles húmedas para evitar que la quemen. Se mueve con lentitud y dificultad, a causa de su peso. Hay que empujarla o arrastrarla hacia delante con poleas que han de ser montadas previamente con estacas cerca de la base de la muralla del castillo. Hay que preparar la tierra con anticipación, normalmente con una calzada de tablas planas de madera encima de tierra fuertemente comprimida, para facilitar el movimiento de la torre. Un área para la lucha, situada en la parte superior de la torre, permite disparar a los arqueros al castillo mientras se acerca la torre. Los soldados montan las escaleras dentro de la torre una vez que estaban cerca. Los asaltos desde una torre de asedio nunca cogen por sorpresa a los defensores, a causa de toda la preparación previa. Los defensores intentan luchar contra la torre según se va acercando. Si el primer grupo de atacantes provenientes de la torre logra pasar, una corriente continua de hombres les sigue por la plancha para finalizar la ocupación del castillo.

El atacante debe escoger cuantas unidades quiere introducir en la torre, hasta un máximo de seis, incluyendo una unidad de arqueros o ballesteros en la parte superior. Dicha fuerza voluntaria de soldados encabeza el asalto. A esta fuerza se le da el nombre de la "vana esperanza", por las bajas que se espera que sufran. Pero los componentes de esta fuerza que sobreviven, en la victoria son generalmente los más recompensados con ascensos, títulos y botines. Tras el asalto los supervivientes de una torre que hallan realizado el asalto a las murallas adquieren el nivel de tropas veteranas automáticamente.

Las torres tienen un total de veinte puntos de daño, cada unidad de manufactura añadida a su construcción supone un añadido de 1d3 puntos de daño. La Torre tiene un movimiento de dos puntos y un coste de cinco puntos de manufactura. Su colocación siempre es lo más cercana posible a las murallas estando fuera del campo de acción de las armas de asedio, 14 cuadrados. Las unidades dentro de la torre no pueden ser atacadas pero en caso de perder la torre el 75% de sus puntos de daño el atacante podrá elegir si ataca la torre o las unidades en el interior que se consideran cubiertas. (-10% a la tirada) Coste de cinco puntos de manufactura.

El ariete es un gran tronco con una cabeza de hierro que está introducida dentro de una abertura móvil y se hace rodar hasta una parte de la muralla o una puerta. Una vez en la muralla se balancea el tronco adelante y hacia atrás contra el muro. La fuerza de los golpes abre brecha en la placa de madera de la puerta o el muro de piedra, creando una abertura para el ataque. La parte de arriba del ariete está cubierta con pieles húmedas para evitar que arda. El manejo del ariete es un trabajo peligroso. Los enemigos situados arriba arrojan rocas de gran tamaño, agua hirviendo o aceite ardiendo sobre el ariete, con la intención de destruirlo o de matar a los hombres que lo manejan. Los arietes cuestan dos puntos de manufactura, tienen siete puntos de resistencia y mueven seis puntos. Un ariete hace un daño especial a las estructuras de 4 puntos de daño!

Las excavaciones son otro método para debilitar las murallas y torres. En primer lugar el atacante elige el objetivo de las excavaciones en las cuales invierte tantos puntos de manufactura como desee hasta un total de veinte. Cada punto invertido aumenta el porcentaje de éxito de la excavación que puede provocar el derrumbe o daño de la torre o muralla. Las posibilidades de éxito son de 10% por cada punto invertido. El defensor puede invertir en contra excavaciones invirtiendo al mismo coste y reduciendo en porcentaje lo mismo.

También se pueden rellenar los fosos que protegen los castillos. Dicha labor es obligada para que puedan actuar las Torres de Asedio y asaltar las murallas. Cada punto de mantenimiento invertido supone un tramo rellenado.

El defensor puede realizar salidas, en dicho caso, adjudica las tropas que la realizarán y el objetivo, puede ser una torre de asedio, o las tropas enemigas. Una salida para tener éxito debe vencer en el combate y obligar a las tropas enemigas a retirarse. En dicho caso el objetivo de la salida se considera destruido. El sitiador siempre debe adjudicar cierto número de tropas a la defensa contra salidas aunque en el asalto dichas unidades luchan con -10% al acierto por el cansancio que representa un asedio y la guardia continua.

El defensor puede usar también aceite hirviendo de modo que los arietes y atacantes a la muralla sufran sus efectos, 1D6 puntos de daño por uso, el impacto es automático. Cada uso supone una inversión de 2 manufacturas. Una unidad al pie de la muralla sólo puede ser atacada una vez por fase de combate, salvo los arietes.

Las piedras son otro método muy usual de intentar hacer el mayor daño posible al contrario, exigen un punto de piedra y se lanza un dado de daño para ver si causan baja o no. En los arietes el daño es automático.

Una última forma de defender un castillo consiste en la construcción de defensas que contribuyan a que sea más inexpugnable. En el apartado de mejoras y fortificaciones hay varias que aumentan la resistencia de murallas, puertas y torres.

La existencia de un sitio tiene consecuencias sobre las infraestructuras de la ciudad o castillo, cada una debe tirar 1D100 cada turno de sitio y en caso de sacar menos de 20% queda destruida. Representamos así los daños por bombardeo de armas de asedio o los incendios provocados por los asaltantes aunque pueden incrementarse bombardeando intencionadamente la ciudad.

Unidad	Características
Torre de Asedio	20 + 1d3*Man puntos de impacto, capacidad 6 unidades(1 de distancia), movimiento 2, no foso. Coste 5 puntos de manufactura.
Ariete	7 puntos de impacto, cuestan 2 puntos de Man y hacen 4 puntos daño.
Excavaciones	10%*Man de derrumbar una parte
Relleno de fosos	Relleno de un tramo por cada punto de manufactura.
*Aceite	Coste: 2 punto de manufactura por uso. Daño: 1D6 daño.
*Rocas	Coste: 1 punto de piedra por uso. Daño: se lanza 1d6 contra defensa de la unidad atacada.
Salida	Unidades adjudicadas
Bombardeo	Doblan probabilidad destrucción de mejoras a 40%, además afecta a la tirada de moral con -10%. Coste 5 Man.
* Exigen que la unidad atacada esté en contacto con la muralla Cierta fortificaciones varían el valor y el coste de estos trabajos. Ver apartado Fortificaciones.	

## 12.- La retirada, pertrechos y saqueos

Cuando un ejército huye lo hace en la dirección contraria a la ruta que llevaba antes de la batalla o en su defecto a la ciudad o fortaleza amiga más cercana. En el campo de batalla quedan los pertrechos y las armas de asedio usadas y que no pueden ser retiradas en la huida.

Todas las armas de asedio del ejército perdedor quedan abandonadas aunque sus servidores suelen intentar dañarlas, lanzando un 1d100 y consiguiendo sacar menos de 75% resultan destruidas. Aún así se recuperan 1 Man por cada arma dañada.

Las unidades no veteranas del ejército que se retiran tienen un porcentaje de disolverse de 20% aunque ciertas razas tienen un modificador a esta tirada como en el caso de los orcos y minotauros.

Una unidad que esté trabada en combate en el momento de fallar la tirada por moral o aquella unidad que resulta alcanzada mientras huye pasa automáticamente a ser prisionera. Las razas antagónicas no hacen prisioneros.

En caso de que una unidad sea alcanzada en mitad de la retirada es considerada hecha prisionera si huye de forma voluntaria tras haber perdido la mitad de sus efectivos su ejército o destruida si huye por fallo de tirada de moral.

Un ejército puede perseguir a un enemigo si el territorio por el cual este huye es conocido (ha sido explorado con antelación) de modo que tienen un 20% de capturar cada unidad del tipo más lento que posea el ejército en huida en igual número al total de sus unidades de caballería.

## 13.- Chequeos de moral por sitio

Hay un caso especial en el que las tropas atacantes pueden sitiar a los defensores si los atacantes escogen la táctica *sitio* y los defensores escogen defensa estática. En este caso no hay combate, la ciudad no produce y las unidades asediadas deben hacer chequeos de moral que poseen los siguientes modificadores con una tirada base de 60%:

*Unidades asediadas:* -10 x número de unidades no alimentadas %

*Ciudad Capital:* +20 %

*Ciudad sobre río o costera:* + 10 %  
*Número de turnos transcurridos:* -20 x número de turnos %  
*Nivel de fortificación:* + 10 x nivel %  
*Héroe:* + Int x 10 %  
*Terreno Llanura:* - 10 %

Estos modificadores van de un máximo de 90% hasta un mínimo de 10% para la tirada de moral. Si las unidades fallan la tirada se rinden.

Cuando se toma una ciudad puede ser saqueada durante un turno consiguiendo la producción del siguiente turno económico, en el cual producirá normalmente, y aumentando la posibilidad de revuelta. El saqueo instantáneo se realiza justamente en el combate y se limita a obtener todas las barras de oro del tesoro y 10 materiales por unidad que saquee.

Destruir las edificaciones de una ciudad o la ciudad misma lleva un turno, y la ciudad queda en ruinas. Se recupera la mitad de los materiales invertidos en las mejoras.

## **Asimilación de Ciudades**

Cuando una raza captura una ciudad de otra raza tenemos varias opciones, la primera es que la población es asimilada sin problemas de modo que tras una fase económica sin producir la ciudad vuelve a la normalidad, salvo en el caso de los inmortales que producen ese mismo turno económico, en este periodo la población nativa resulta asimilada al mezclarse con la procedente del conquistador y produce lo que producía normalmente con anterioridad a la conquista, salvo que las tropas son del tipo de la raza conquistadora.

En ocasión que la ciudad pertenezca a una ciudad que se odia, por ejemplo los elfos a los orcos, la población huye o es masacrada quedando en ruinas. La mitad de los materiales de las mejoras de dicha ciudad son recuperadas por el conquistador. El territorio en donde está, estaba, construida puede ser explotado por otra ciudad o quedar las ruinas.

Dependiendo del carácter de la raza puede desbandarse la población o convertirse en bárbaros. Las ruinas de la ciudad pasan a estar situadas en el mapa pues los exiliados y supervivientes cuentan el destino de la ciudad.

En caso de tratarse de fortalezas estas son ocupadas sin problemas independientemente de la raza que las ocupara con anterioridad. Las Torres de Magia siempre resultan destruidas si son conquistadas a menos que los magos rindan la Torre.

## **Modificador por odio**

Ciertas razas sienten un odio especial por otras. Esto afecta a la diplomacia: no pueden firmar tratados de ningún tipo con ellas salvo una vecindad en paz continuada que pueda cambiar localmente la opinión de un pueblo, extremo bastante raro. Si dicha raza es afín por el contrario tendrá posibilidades de firmar tratados con dicha raza pero en ningún momento tendrá malus por ello. Con el resto de razas la política depende del jugador que interprete a la raza.

## **Personajes especiales**

Un reino puede reclutar una serie de personajes para ayudar en el gobierno o en tareas específicas. Cada personaje sólo puede realizar la labor para la cual fue entrenado pero un héroe podrá realizar cualquier de las tareas que estos desarrollan. Todos ellos se reclutan en la fase administrativa.

Los personajes no tienen características sino unos %'s de éxito según la misión y su dificultad. La mayoría exige mantenimiento y en caso de no recibirlo son automáticamente retirados.

- *Espías* (2 Com, 15 BO / 1 BO): este personaje se usa para infiltrarse en otros reinos o realizar tareas de vigilancia en el nuestro. Las misiones que puede realizar son:

- asesinato: de personajes (20%) o de héroes (5%) Por cada 5 BO adicionales invertidos se aumenta dicha probabilidad de éxito en un 5% hasta máximo de 40% y 20% respectivamente.
- información: un espía puede indagar sobre cualquier cuestión que se le pida. Dependiendo de la dificultad de la misión la información será más o menos amplia.
- sabotear: elimina la producción de una ciudad en 1D3 materiales durante una fase (40%) o destruye una mejora (20%).
- robar: en este caso el espía intenta robar 1D20 BO (40%).
- infiltrarse: es una tarea necesaria para realizar cualquiera de las misiones anteriores 40%.
- contraespionaje: en esta labor los espías protegen el país de la infiltración de espías enemigos y aumentan la posibilidad de ser descubiertos de un 20 a un 40%.

Cualquier espía que falle una tirada a la hora de realizar una misión es descubierto y capturado. Sin tareas de contraespionaje un espía tiene un 20% de ser descubierto por ciclo en dicho reino.

- *Embajadores* (1 Com, 1 Man, 15 BO / 1 BO): la misión de los embajadores es vital. Nos dan información sobre el país donde se hallen y permiten enviar BO a dicho país de forma automáticamente. Además dependiendo del país donde esté podremos firmar tratados diplomáticos con dicha nación (hay razas entre las cuales será imposible o provocará gran malestar) Dichos tratados deben indicar claramente su duración y sus cláusulas no deben permitir dobles interpretaciones. Ejemplos típicos de tratados son las Alianzas (mutua ayuda militar), los tratados de No Agresión o las delimitaciones de áreas de influencia.

La ruptura de un tratado implica la desaparición del embajador correspondiente y faculta a terceros países a romper los tratados con nosotros sin consecuencias, además de aumentar la posibilidad de revuelta y la posibilidad de que nos abandonen algunos héroes, tirada en % igual a su fama por diez. Las razas antagónicas, como orcos y elfos, que no pueden firmar alianzas entre ellas.

- *Comerciantes* (2 Com, 2 Mon, 10 BO / 2 BO, 1 Mon): como su nombre indica permiten los intercambios comerciales con cualquier nación de forma automática. Sólo puede realizarse un intercambio por comerciante. Normalmente se usan los comerciantes para conseguir aquellos materiales en los que el país es deficitario.

- *Explorador* (2 Com, 2 Man, 5 Mon, 20 BO / 2 BO, 1 Mon): los exploradores pueden actuar unidos a un ejército o por separado. Permiten obtener información del enemigo si pertenecen a un ejército. Además permiten evaluar las defensas de una ciudad o fortaleza cuando el ejército permanece cerca del área de influencia: murallas, nivel de fortificación o número aproximado de unidades que defienden el emplazamiento. Por otro lado si se les envía a explorar una zona o territorio tiene un % de éxito base del 80 % modificable si dicha zona es muy lejana a la ciudad base, -10% por territorio de separación partir de tres de la ciudad más cercana, si la zona está siendo atravesada por bárbaros o por una bestia la exploración fracasa y el explorador debe superar una tirada de 40% para no morir.

Las unidades voladoras pueden funcionar como exploradores a pesar de que se traten de tropas. Además no sufren penalización alguna por tipo de territorio (al explorar, al mover sí) En el océano pueden explorar hasta una distancia máxima igual a sus puntos de movimiento.

- *Inventor* (10 BO / 1 BO): las investigaciones suponen aportar un presupuesto y tener paciencia pues los avances son lentos pero pueden significar la diferencia entre nuestro país y el resto. La viabilidad del proyecto, su dificultad, su duración y su coste condicionan las posibilidades de éxito, todos los proyectos deben ser consultados previamente al arbitro. El fracaso en una investigación supone continuarla no aportando un nuevo presupuesto. Toda investigación debe declararse en el turno administrativo.

Muy pocas razas poseen una capacidad innata para investigar nuevas tecnologías que les provean de avances efectivos. Los Gnomos poseen una vocación inventora sin límite y por ello suelen tener más éxito.

Si un jugador quiere investigar tecnologías debe consultar al arbitro sobre su coste, efectos y dificultad. En el turno administrativo se invierte una cantidad y el turno en que finalice el plazo se realizan tiradas para ver la posibilidad de éxito. En caso de fracaso debe esperarse de nuevo el plazo. Sin embargo un jugador puede decidir intentar tener éxito antes del plazo... en ese caso la tirada se realiza en una escala superior de dificultad por turno que adelante la tirada.

- *Prospectores* (2 Com, 2 Mon, 10 BO / 1 BO, 1 Mon): ayuda a reconstruir o mejorar la producción de las ciudades de los siguientes modos: **Garantizar la producción:** este tipo de ayuda consiste en asegurar que la ciudad tiene una producción mínima satisfactoria. Convierte las tiradas de producción de valor uno en dos. **Mejoras de producción:** incrementa la producción de un material en 1D3 unidades. **Estudio de producción:** consiste en una exploración especial del territorio aledaño en busca de un tipo especial de material. Hace que la tirada en dicho material sea doble, descartándose la tirada más baja.

Además de lo anterior un prospector posibilita a una nación a reconstruir cualquier núcleo de ruinas (de una ciudad) y que dicho emplazamiento vuelva a producir como si de una nueva ciudad se tratara aunque sin escoger mejoras por tipo de territorio ni recibir ayuda del prospector. En este caso se realiza una tirada pues el precio de reconstrucción varía. Normalmente entre un cuarto y la tres cuartos del precio y duración de construcción de una ciudad normal.

- *Buscadores:* Ver apartado de magia.

## Esclavos

Hay numerosos países que apoyan el uso de esclavos. Cada unidad capturada al enemigo puede transformarse en una unidad de esclavos, aparte de esta fuente los esclavos pueden conseguirse invirtiendo 5 Com, 5 BO y pagando su mantenimiento:1 Com. Los esclavos mejoran la productividad en cualquier material escogido por el jugador en 1 por unidad de esclavos, salvo en comida, que aumentan en dos unidades. Puede haber tantas unidades de esclavos como se desee por ciudad pero todas ellas sólo contribuirán a aumentar la producción en un material, en tantas unidades como número de unidades de esclavos.

En la tirada de revuelta la presencia de esclavos aumenta la posibilidad de que la halla, salvo con Imperio como sistema de gobierno. En caso de revuelta o de no recibir su mantenimiento los esclavos se transforman en milicia y en algún caso excepcional en otro tipo de unidades. La Teocracia no puede usar esclavos.

## Revueltas

Mantener contento a nuestro pueblo es vital, la vida es dura y corta en Renacimiento. Cada fase administrativa se tira por la posibilidad de revuelta. Un reino en guerra o uno que pierda batallas, salvo para sistemas de gobierno Horda, aumenta la posibilidad de revuelta. Sin embargo ganar una

batalla, repartir materiales (5 unidades de cualquier material), poseer determinado tipo de héroes reduce dicho índice. La tirada por revuelta es 100 con los modificadores siguientes: (sacar menos en la tirada significa que no hay revuelta)

- *estar en guerra: -10% salvo para Horda donde es un -10%. Se entiende estar en guerra por un estado bélico en el cual no halla pasado más de dos ciclo desde la última batalla.*
- *ganar una batalla: +20%*
- *perder una batalla: -10%*
- *ciudad conquistada por enemigo: -20%*
- *perder una fortaleza a manos del enemigo: -15%*
- *subir o bajar impuestos: cuantía en %*
- *conquistar una ciudad o fortaleza: + 20%*
- *héroes: ciertos héroes mejorar la tirada de revuelta.*
- *fama del rey o emperador: + fama del gobernante %*
- *poseer esclavos: -10%, si su número supera al de unidades militares -30%.*
- *ciudad saqueada: -20%*
- *ciudad destruida: -30%*
- *romper tratado: -15% (y la posibilidad de perder Héroes)*
- *repartir cinco unidades de materiales: +10%*
- *firmar tratado antinatural: -15%*
- *felicidad: sumar o resta al modificador dependiendo de la actuación del jugador (premia las ideas brillantes o aquellas otras cosas no contempladas en las anteriores pero con efectos morales)*

En caso de revuelta hay varias posibilidades: 0 - 60 no producción durante ese turno, 60 – 85 aparición de un ejército rebelde y 85 – 100 guerra civil (aparición de un ejército rebelde y cada ciudad, excepto la capital, tiene un 40% de unirse la otra facción) La firma de tratados con razas enemigas aumenta la posibilidad de revuelta.

## El Mar

En Renacimiento el mar es un entorno hostil frecuentemente surcado por tormentas. La técnica de construcción de naves está poco desarrollada pero cualquier país con puerto puede construir las siguientes embarcaciones: (los enanos y los engendros no construyen ninguna de ellas salvo transportes. Sólo los atlantes pueden construir Espolones y Submarinos).

Nave	Ataque	Resistencia (Impactos)	Movimiento	Capacidad	Coste	Mantenimiento
Galera	30	20 (1)	5	2	5 Man, 10 BO	1 Man
Galeón	50	40 (3)	4	5	10 Man, 20 BO	1 Man
Transporte	10	20 (2)	4	8	8 Man, 10 BO	1 Man
*Espolón	70 (100**)	40 (3)	4	2	10 Man, 1 Yne, 25 BO	2 Man
*Submarino	30	20 (1)	4	2	10 Man, 1Yne, 20 BO	2 Man

La distancia de ataque es de 10.

\* Los impactos a distancia contra ellas 60-100 a fallar y no pueden ser alcanzadas antes de que ataquen ellas en abordaje.

\*\* El ataque realizado en contacto impacta siempre.

Cada territorio cuesta un punto de movimiento y no se puede desembarcar en costa con acantilados (línea negra gruesa). Todas las fases se tira por tormenta (20%) para cada flota fuera de puerto, si una tormenta alcanza a una flota cada barco tiene que superar una tirada de 20% o se hunde. Ciertas razas tienen un mayor conocimiento del mar.

La navegación por río, si esta es posible, supone el gasto del doble de puntos de movimiento y cada nave tiene un riesgo del 10% por cada punto de capacidad de perderse por las dificultades que supone este tipo de navegación, así por ejemplo una galera tiene un 20% de posibilidades de hundirse.



## Las batallas navales

Las batallas navales en Renacimiento son complejas. En primer lugar y al igual que en las terrestres hay una tirada por Iniciativa donde hay varios modificadores dependiendo de la raza, quien es el atacante, la Int del almirante o héroe al mando y el azar:  $1D6 + \text{Int General} + \text{modificadores}$

Siendo esos modificadores: -flota atlante: +2; -flota saurios: +1; -flota enanos o engendros: -1; -atacante: +1;

La iniciativa marcará quien mueve y ataca en primer lugar, siendo ello de vital importancia. Cuando un jugador tenga una batalla naval le será advertido por el master siendo la dinámica igual al turno de batalla normal. Deberá mandar la táctica que decida que sigan sus naves y unas instrucciones aproximadas sobre la batalla. Además tendrá que escoger la lista de hechizos que desea lanzar, con cierta lógica (elegir terremoto en el mar... no es demasiado efectivo).

La información que recibe el jugador es principalmente la dirección del viento, la posición de la costa y la fuerza o presencia de las mareas. Los atlantes siempre obtendrán una mejor información.

Las tácticas disponibles para las naves son muchísimas aunque varios ejemplos serían:

- Media Luna: puede ser cóncava o convexa según el centro esté adelantado o retrasado.
- Línea: las naves se colocan en una línea a distancias iguales.
- Columna: las naves se colocan en una o varias columnas.

La distancia que puede avanzar una nave está condicionada por el viento y las mareas y pueden llegar a arrastrar a una nave hacia la costa destruyéndola si esta está formada por acantilados o embarrancando si no es así.

En estas batallas hay, en este orden, fase de magia, ataque a distancia, ataque de arqueros, luchas cuerpo a cuerpo y movimiento. En todos ellos el orden de atacante lo indica la iniciativa. Cada impacto de un arma, sea de asedio o de arqueros, se localiza sobre la nave enemiga pudiendo alcanzarse su casco, su tripulación o sus mástiles y velas... si alcanzan al primero se tira por la resistencia de la nave, si alcanzan a la tripulación se tira por daño ( $1D6$  y se compara con la resistencia de las unidades) y si alcanzan a la obra muerta el movimiento de la nave alcanzada se reduce en un punto.

A las naves atlantes Espolón y Submarino todo impacto sobre la obra muerta (velas) no las afecta pues carecen de ellas.

Una nave puede tratar de embestir. La probabilidad de conseguirlo es igual al  $(\text{movimiento}/2) \times 10\%$  y la nave atacada puede tratar de esquivar el ataque con su  $(\text{movimiento}) \times 10\%$ . Si se acierta la nave impactada sufre tres impactos en el casco para los cuales debe tirar resistencia o sufrirlos. En algunos casos esto provoca el hundimiento automático de la nave. Si aguanta se produce un abordaje.

El Espolón está especialmente construido para este fin y tiene 70% de acertar si navega sumergido, pero el submarino no puede embestir. Ambos pueden ser embestidos si van están emergidos. Si el Espolón logra acertar provoca  $1D3+1$  impactos.

Además se puede tratar de abordar a la nave enemiga. Esta maniobra tiene una mayor posibilidad de éxito que la embestida:  $(\text{movimiento}) \times 10\%$ , teniendo la nave enemiga la misma posibilidad de esquivar que con la embestida.

El Espolón tiene la misma posibilidad de acertar que las demás naves y el submarino no puede abordar. Ninguno de los dos puede ser abordado mientras están sumergidos.

En un abordaje puede haber tantas naves como se desee... pero el abordaje tiene una componente muy peligrosa. Una tripulación puede incendiar su propia nave para provocar su hundimiento, este incendio normalmente se propaga rápidamente. Toda unidad que esté abordando la nave incendiada puede intentar liberarse con (movimiento)x10%. Si no se consigue dicha nave también queda incendiada. Ni un Espolón ni un submarino pueden incendiarse.

Cada fase de combate que la nave esté ardiendo sufre un impacto que se reparte como si de un impacto a distancia se tratase. Toda nave que posea tripulación o alguna unidad a bordo puede intentar apagar el incendio con la siguiente posibilidad (movimiento – número de fases ardiendo) x 10%.

Una nave que sufre los impactos suficientes los daños pueden provocar su hundimiento (da igual el origen de los impactos: incendios, armas a distancia, hechizos,...) y arrastrar por tanto a cualquier nave que la esté abordando. Para lograr sobrevivir al hundimiento la nave que es arrastrado al fondo tiene que superar una tirada por su resistencia.

Los espolones y los submarinos pueden hundirse voluntariamente abriendo unas esclusas construidas a tal efecto. Si dichas naves tienen suerte pueden sobrevivir al hundimiento, lo que normalmente depende del estado de su estructura.

Cualquier nave sin tripulación que sea abordada será capturada automáticamente. Todas las naves tienen una unidad de marineros en ellas que luchan sin son abordadas. Aparte se puede embarcar a las unidades que indique la capacidad de la nave.

Si por impactos de armas, hechizos o abordaje una nave queda sin tripulación las unidades embarcadas en ella o los supervivientes de la tripulación pueden maniobrarla pero sólo con la mitad de su movimiento.

El movimiento de las naves de guerra es fundamental, normalmente los combates navales consisten en intercambio de proyectiles y suelen acabar con abordajes donde aquellas naves con mucha capacidad de transporte suelen llevar ventaja. Sin embargo las naves más pequeñas son más rápidas y normalmente pueden esquivar los abordajes durante bastante tiempo.

Los submarinos atlantes y sus espolones poseen un sistema de propulsión que está formado por mecanismos y hechizos que necesita aire para funcionar y aunque pueden descender y ascender del fondo marino en las batallas navales sólo pueden permanecer cinco fases sumergidos. Después deberán emerger y permanecer el resto de la batalla emergidos para que los mecanismos de propulsión funcionen, sin embargo en caso de que decidan permanecer sumergidos perderán la propulsión siendo arrastrados por la marea.

Virar cuesta un punto de movimiento y no afecta a las posibilidades de acertar de las armas. Normalmente un hundimiento supone la muerte de toda unidad embarcada pero en casos de proximidad a la costa hay posibilidades de supervivencia para las unidades embarcadas.

En las batallas navales es posible embarrancar las naves o sufrir tal suerte si nuestras naves son dañadas. En tal caso dependiendo de si la costa es acantilado o playa las naves sufrirán mayor o menor daño. Las tripulaciones pasan a ser unidades de milicia

Si el territorio posee una ciudad del reino que halla embarrancado las naves, estas serán recuperadas después de la batalla. Se trata de un modo relativamente seguro de salvar las naves siempre que la costa sea proclive a ello.

## Criaturas

En Renacimiento hay muchas criaturas que recorren las tierras sembrando el terror: dragones, grifos, hidras, salamandras, gigantes,... Algunos de ellos poseen inteligencia pero la mayoría son violentos y carecen de la capacidad de comunicarse con nosotros. Cada criatura posee cinco características principales y varias secundarias que la describen.

- *vida*: número de impactos o heridas que posee la criatura.
- *ataque*: la primera cifra describe el % de ataque y la segunda el número de ataques que puede realizar. En caso de criatura grande el daño es agravado +2 y las muy grandes +3 daño.
- *defensa*: es la resistencia a las heridas y a la magia (multiplicando por diez).
- *inteligencia*: S/N (maná) indica si puede comunicarse o no, además del maná.
- *movimiento*: número de puntos de movimiento de los que dispone

Un ejemplo de criatura sería una Hidra (vida 7, ataque 50(7), defensa 5 e inteligencia N(10), movimiento 3) que lanza todas las fases de magia regeneración (3) para curar una herida.

Algunas criaturas pueden servirnos como guardianes, montura o simplemente ser neutrales a nosotros aunque normalmente atacarán a cualquiera que entre en su territorio o encuentre en su camino. Nunca se incluyen en ejércitos salvo que sirvan como monturas de algún héroe.

## Tabla de Criaturas

La siguiente tabla describe a alguna de las unidades que uno puede encontrarse en Klaskan, algunas de ellas pueden servir como monturas o aliados:

Criatura	Vida (puntos impacto)	Ataque (C/D) (número ataques)	Defensa	Inteligencia (Sí/No, maná)	Movimiento	Hechizos
Águila Gigante	3	30 (1) Garras 20 (1) Pico	2	S (4)	5**	Viento (4)
	Superiores en tamaño a las águilas comunes habitan las más altas cimas. Suelen ayudar a los viajeros perdidos y a veces sirven se montura a héroes. Odian a los orcos y los atacan si no corren riesgos, despeñándolos y cegándolos con sus garras. Criatura voladora (también en montaña) Grande.					
Arpía*	2	20 (1) Garras	2	S (0)	2**	Agarrotamiento(2) tras impacto
	Una arpía es una mezcla entre mujer y buitre. La parte inferior de su cuerpo y las alas son de buitre, y el torso y la cara de mujer. Su pelo es grueso, duro y enmarañado, como un estropajo y tiene los dientes podridos. No suelen llevar ropas, y siempre están envueltas en un fétido olor. Son seres tan sucios que infectan a otros seres al atacarles con sus garras. Las arpías pueden colaborar esporádicamente con humanos o semihumanos ejerciendo de espías. Criatura voladora.					
Banda de Ogros*	2	35 (1) Hacha	3	S (0)	3	-
	Los ogros son enormes humanoides, de aspecto tosco y desagradable, mal carácter y muy guerreros. Un ogro mide unos 3 metros de alto, tiene la piel de color verde oscuro, o incluso violeta, y llena de verrugas. Tiene también abundante pelo por el cuerpo de color muy oscuro. Su olor fétido es perceptible a bastante distancia. Los ogros viven en tribus y se adaptan bien a cualquier clima, por lo que se les puede encontrar en montañas, llanuras y climas cálidos. Un ogro vive de emboscadas, incursiones y pillajes. Su inteligencia no es demasiado elevada, por lo que no se puede esperar que usen muchas tácticas de combate. Los ogros más listos de su tribu serán considerados como líderes.					

<b>Criatura</b>	<b>Vida</b> (puntos impacto)	<b>Ataque (C/D)</b> (número ataques)	<b>Defensa</b>	<b>Inteligencia</b> (Sí/No, maná)	<b>Movimiento</b>	<b>Hechizos</b>
Bestia	10	25(5) Zarpas y mordisco	5	N (30)	2	Regeneración II (6): dos heridas Paralización(2)
	Las Bestias son habitantes naturales de los pantanos, algunas veces pueden ser vistas en bosques pero siempre buscan páramos donde no sean molestadas por intrusos. Su carácter es iracundo y en la lucha resultan temibles por su enorme tamaño y fuerza. Aún así no son hostiles sino se las ataca. Muy Grande.					
Dragón	5	45 (2) Garras 15 (1) Cola	4	S (10)	3**	Rayo de Fuego(3), Paralización(2)
	Los dragones son inmensos reptiles alados pertenecientes a una de las razas más antiguas que existen, de unos treinta metros, y por sus cualidades mágicas. Son seres independientes que rara vez viven en comunidad. Prefieren tener su propia guarida, generalmente una cueva grande, donde guardar sus pertenencias y sus apreciados tesoros. Los dragones se caracterizan por su ataque en forma de aliento, cada dragón dependiendo de sus características atacará con un aliento distinto. También atacan con las garras, con mordedura, pateando, azotando con las alas y con golpes de cola. Su piel es escamosa y con los años se va haciendo más dura, los dragones adultos son inmunes a los proyectiles normales, además suelen tener gemas engarzadas que desvían los flechas. La inteligencia de un dragón es variable, puede ir desde la de un astuto animal hasta la de un ser inteligente como pocos. Independiente de su inteligencia, un dragón es un ser con los sentidos muy agudos, lo que le permite detectar seres invisibles. Criatura voladora. Grande.					
Dragón Azul	4	30 (2) Garras y Mordisco 15 (1) Cola	2	N (0)	4**	-
	Este tipo de dragones carece de inteligencia y capacidad para la magia, lo que no evita que sea muy poderoso. Se trata de una criatura voladora y que suele reaccionar violentamente si cualquier intruso penetra en su territorio. Normalmente atacan con mordisco y ambas garras. Suele atacar ciudades que ocupa a continuación para vivir en ellas. Grande.					
Dragón Rojo	4	30 (2) Garras y Mordisco 15 (1) Cola	3	S ( 9)	3**	Llamarada(3): 1d3 ataques de daño +1
Dragón Verde	8	50 (3) Garras y Mordisco 15 (1) Cola	4	S (12)	3**	Bola de Fuego (3)
	Únicamente puede ser conjurado o atado por los saurios con un hechizo de gran poder, su fuego es de color verde y son seres muy rápidos. Criatura Voladora. Grande.					
Gigante	3	20(2), puños	2	¿?	3	-
	Son seres muy fuertes, robustos, tercios y de emotividad abrupta. Puede mover normalmente en montaña. La inteligencia depende del individuo, inteligente (30%) Grande.					
Golem	5	20 (2), puños	4	N (0)	1	-
	Un golem es un ser creado mágicamente a partir de fuerzas elementales. Son muy poderosos y son autómatas. Los golems tienen que estar hechos de algún tipo de material elemental, pero de momento sólo de conocen los golems hechos a partir de materiales terrestres. La fuerza impulsora de un golem es un espíritu elemental de tierra, cuya naturaleza es desconocida. Grande.					
Gran araña*	1	30 (1) pico 10 (6) patas	2	N(5)	2	Veneno(1):+1 daño por fase, Parálisis(2)
	Son miembros especialmente grandes de su especie. Normalmente atacan a traición y puede haber ejemplares con cierta inteligencia. Sus patas y su mordisco son venenosos.					
Grifo*	4	40 (1) Pico 20 (2) Garras	3	S (4)	5**	Viento (4)
	Son seres voladores, mitad león mitad águila, y muy feroces. Su parte superior es la de un águila gigante, con plumas doradas, un afilado pico y poderosas garras. La parte inferior es la de un león, con pelaje amarillo, musculosas patas y cola. Su tamaño es bastante grande, suelen medir unos 3 metros. Los grifos cazan para alimentarse y lo hacen en grupos pequeños de no más de 12 grifos. Pueden combatir en el aire, o lanzándose en picado con el peso de su cuerpo. Pueden ser entrenados como monturas, pero es una tarea que requiere cierto tiempo. Una vez entrenados, los grifos son leales y defienden a su jinete hasta la muerte. Son muy valientes y luchan con toda criatura a la que consideren una amenaza sin pensárselo dos veces. El jinete y grifo quedan unidos de por vida. Criatura Voladora. Grande.					

<b>Criatura</b>	<b>Vida</b> (puntos impacto)	<b>Ataque (C/D)</b> (número ataques)	<b>Defensa</b>	<b>Inteligencia</b> (Sí/No, maná)	<b>Movimiento</b>	<b>Hechizos</b>
Hidra	nº cabezas	25 (nº cabezas)	5	N (10)	3	Regeneración de una herida (3)
	La Hidra es un monstruo gigante que tiene apariencia reptiliana y múltiples cabezas. Las hidras tienen un color pardo, y el vientre entre amarillo y blanco. Sus apariencias es la de un reptil, con los ojos de color ámbar y dientes muy afilados. El número de cabezas es variable, pero suele estar entre 5 y 12. Miden unos 10 metros de largo. Son seres carnívoros, con una inteligencia normal o baja, lo que dificulta que puedan ser entrenadas. Además son seres solitarios y no les gusta agruparse con otros de su especie. El hecho de que tenga un gran número de cabezas le permite hacer ataques múltiples, bien a distintos enemigos con cada cabeza, o bien con todas las cabezas a un solo enemigo. Muy Grande.					
Pirohidra	8	25(8)Mordisco	4	N(4)	3	Rayo Igneo(2)
	Es rojiza y tiene 8 cabezas, esta hidra es capaz de lanzar fuego, pero sólo dos veces al día. Grande.					
Lobos Gigantes*	2	20(1)Mordisco	2	N (0)	3**	-
	Normalmente son usados como monturas por razas de carácter violento. No es extraño que de vez en cuando ataquen ciudades no fortificadas para satisfacer su hambre y sus instintos.					
Gorgona	1	Veneno / Petrificar	2	S (15)	2	Veneno(1): 1 daño por fase Petrificar(5): 1d3 unidades 40%
	Se piensa que las gorgonas eran parte de una raza de mujeres guerreras. Las gorgonas tienen una horrible cabellera formada por serpientes vivas, además tienen colmillos de jabalí y el cuerpo cubierto de escamas de bronce. Sus pies y manos son bastante parecidos a unas garras. La mirada de las gorgonas puede convertir en piedra a cualquier ser que las mire, aunque sea por un breve instante. Además, las serpientes de su cabellera pueden morder e inyectar veneno a medio metro de distancia.					
Otranco	3	30(1), maza	1	N (6)	2	Belleza (3, ilusión): 50% atrae
	Se trata de un gigante menor que usa un hechizo que le concede la apariencia de una bella ninfa atrayendo entonces a sus víctimas para atacarlas en primer lugar. Si el hechizo falla suelen huir pero en caso de ser acosados reaccionan muy violentamente. Suelen habitar en cuevas cercanas a los bosques.					
Pegaso	2	15 (2) Patada	1	S (0)	3**	-
	Un Pegaso es un corcel alado de naturaleza mágica. Se trata de un ser inteligente, bondadoso y salvaje. Un pegaso es una criatura muy tímida que sólo puede ser domada por jinetes de buen corazón. Los pegasos detectan el mal innatamente y no servirán a quien intente domarlos con fines malvados. Los pegasos que nacen del cuello de una gorgona decapitada pertenecen a una raza superior de pegasos llamados Gran Pegaso, éstos son más fuertes y su tamaño es mayor (vida 3). Suelen ser líderes de las hordas de pegasos y sólo pueden ser domados por los héroes más nobles. Criatura voladora.					
Quimera	3	30 (2) Garras y Embestida	2	N (6)	2	Bola de Hielo (6)
	La quimera es un ser monstruoso de origen oscuro y desconocido. Se trata de un híbrido entre un león, un macho cabrío y un dragón. Este ser es extremadamente peligroso durante un combate, ya que sus garras de león pueden desgarrar a cualquier hombre de un sólo barrido. Su cabeza de dragón la más temida de las tres, puesto que puede lanzar un cono de hielo. Le gusta acumular tesoros, posiblemente por su parte de dragón, sin ningún otro fin que hacer montañas con ellos. Criatura Voladora. Grande.					
Serpiente Alada o Wyvern	4	40(1) Mordisco 60(1) Aguijón <sup>1</sup> 20(1) Estrangular	2	N (10)	2**	Estrangular, tarda una fase y si no se consigue tirada de fuerza +1d6 contra ella se pierden todos los puntos de vida. <sup>1</sup> Veneno(3): +2 daño por fase
	Los Wyverns son enormes reptiles alados de la familia de los dragones. Sin embargo presentan notables diferencias con éstos, lo que les convierte en seres muy inferiores. Para empezar un wyvern sólo tiene patas traseras. Son seres de inteligencia bastante baja y su vuelo no es tan ágil como el de un dragón. Tienen un tamaño de más de 10 metros de largo y unas alas de murciélago enormes. Su cola tiene un aguijón muy parecido al de un escorpión. Sus ojos son de un rojo intenso. Suele usarse como montura por algunas criaturas, generalmente malvadas. Criatura Voladora. Grande.					

<b>Criatura</b>	<b>Vida</b> (puntos impacto)	<b>Ataque (C/D)</b> (número ataques)	<b>Defensa</b>	<b>Inteligencia</b> (Sí/No, maná)	<b>Movimiento</b>	<b>Hechizos</b>
Basilisco	2	20 (1) Mordisco	1	N (5)	2	Petrificar(5): 1d3 unidades con 30% a distancia y 60% cuerpo a cuerpo.
	Este basilisco es un híbrido de un gallo, un reptil y un murciélago. El basilisco tiene el cuerpo y la cara de un gallo, el cuello y la cola de un reptil y unas feas alas de murciélago, los machos además tienen cresta y barbas. La cola tiene escamas y está rematada con algunas plumas. Sus ojos son de un rojo brillante. Criatura voladora. Grande.					
Troll*	3	20(1), daño +1, maza	4	S (25)	1	Regeneración II (6): dos heridas
	Un troll es un horrible humanoide que puede adaptarse a cualquier tipo de clima. Físicamente es un engendro bastante desagradable. Su piel es un pellejo irregular de color azul, gris o verde. Mide entre 2 y 3 metros, pero tiene una apariencia frágil que para nada se corresponde con la realidad, ya que estos seres pueden desarrollar una enorme fuerza. Tienen los ojos hundidos y negros. Un troll nunca tiene miedo. Estos seres viven en grupos de 3 a 10 trolls, con un líder que suele ser una hembra troll. Este liderazgo se determina mediante numerosas luchas. El troll que no gana el combate para liderar suele ser amputado de alguna parte de su cuerpo, a modo de castigo.					
Hipocampo	1	20(1) Mordisco	1	S (0)	5**	-
	Un hipocampo tiene las características de un pez y de un caballo. Esta combinación hace que sean perfectos como monturas marinas. Son seres pacíficos, aunque si se ven amenazados luchan apretando su mandíbula y aplastando a su presa. Lo normal es que no sean atacados, ya que son muy rápidos y pocos animales pueden alcanzarlos. Pueden vivir en aguas dulces y saladas, e incluso pueden respirar aire, aunque necesiten cerca agua para no resecarse. Son hervíboros, y se alimentan de algas y vegetación blanda. Los hipocampos tienen muchas características similares al caballo, aunque el hipocampo es mucho más inteligente. Suelen ser domesticados por los humanoides que habitan en el mar como los atlantes. Criatura acuática.					
Sílfides	1	-	1	S (16)	2	Invisibilidad (2) Levitar (2) Elemental aire (10)
	Las sílfides son semihumanas voladoras de gran belleza. Están emparentadas con las dríadas y las ninfas. Físicamente, una sílfide tiene la apariencia de una elfa o una humana, muy bella y de rasgos delicados. Tiene alas de libélula y son transparentes o con manchas iridiscentes. Sus cabellos son largos y del color típico de una humana, aunque también pueden ser azules, verdes o violetas. Son seres neutrales, de carácter amigable. Hablan en un lenguaje musical, propio de los seres mágicos con los que están emparentadas. Una sílfide tiene capacidad de levitar innatamente. Su ágil vuelo es comparable al de pocos seres, las alas sólo le sirven para coger impulso. Sin embargo, esta capacidad de levitar es de carácter mágico. Si se les lanza un conjuro viento no pueden volar. Las sílfides pueden tener descendencia con humanos o elfos. Criatura voladora.					
Manticora	4	25 (1) Garras 35 (1) Cola	2	S (0)	3	-
	La manticora es un ser monstruoso con cuerpo de león, alas de murciélago y cabeza humana. Es un ser carnívoro, y tiene preferencia por la carne humana. Cuando tiene necesidad de comer ataca a sus víctimas mediante un golpe de cola. Una vez debilitadas son atrapadas por las garras afiladas de la manticora, que intentará siempre permanecer en el aire para recibir los mínimos daños. Las manticoras son seres malvados que a menudo se asocian con otros seres perversos, para obtener una mutua protección. Se aparean de por vida, y cuidan de su descendencia. Los cachorros de manticora no pueden volar hasta que se hacen adultos. Un cachorro puede ser adiestrado con mucho esfuerzo, pero no se garantiza que al ser adultos obedezcan. Una manticora no permite ser usada como montura. Criatura voladora. Grande.					
Roc	3	50 (1) Pico	1	N (0)	3**	-
	Los rocs son aves gigantes, de escasa inteligencia, que habitan en climas cálidos y montañosos. Físicamente son como enormes águilas, con un plumaje marrón y dorado. Algunos rocs pueden ser enteramente rojos o negros, pero son considerados como portadores de malos presagios. Tienen una fuerza enorme con la que elevan a sus presas. Los rocs pueden ser domados por los gigantes y con suerte por otras razas. Criatura voladora, también en montaña. Grande.					

Criatura	Vida (puntos impacto)	Ataque (C/D) (número ataques)	Defensa	Inteligencia (Sí/No, maná)	Movimiento	Hechizos
Fuego Fauto*	1	Descarga	3 + 1d3	S (15)	5	Descarga(3): daño +1. Desorientar(2): la unidad no actúa esa fase Huir(2): huye de la batalla
	El fuego fatuo es un ser malvado, de naturaleza óptica que habita en pantanos y marismas. Su apariencia es la de una bola de luz con un débil brillo, por lo que pueden ser confundidos fácilmente por alguna fuente de iluminación. Los fuegos fatuos pueden cambiar su forma y color a voluntad. Son seres de ágil vuelo que pueden flotar inmóviles en la misma posición el tiempo que necesiten. También pueden moverse tan rápidamente como un rayo de luz. Los fuegos fatuos tienen un sistema de comunicación basado en la intensidad de la luz; emiten destellos de distinta intensidad tan sutiles que sólo pueden ser percibidos por otros fuegos fatuos. Para comunicarse con los demás seres vibran tan rápidamente que consiguen emitir sonidos fantasmales. Mueve normalmente en pantano.					
Sombra	2	Drenaje	Fuego o Luz.	N (6)	3	Drenaje(1): daño +1, mana +2, contacto.
	Las sombras son muertos vivientes que se forman en las tinieblas y que drenan la fuerza a los seres vivos. Las sombras son seres de inteligencia baja, pero con una buena movilidad, lo que les permite moverse a voluntad sin ser percibidas. Son inmunes al frío y a ciertos hechizos y conjuros, como el del sueño. Suelen rondar tumbas.					
Demonios Menores	Maná	35(1) Espada maldita, daño +1, Drenaje.	2	S (12)	3	Aliento Helado(3): daño +1, contacto Paralizar(2): no actúa esa fase Drenaje(1):daño +1, maná +2 Convocar Sombra(3) Rayo Drenaje(3): daño 1D4, maná 1D4, la unidad atacada sufre Paralizar automáticamente en ese turno.
	Estos demonios suelen ser servidores de magos, guardianes de lugares mágicos o discípulos de Sargonnas. Su vida es el maná que les reste y poseen la capacidad de viajar entre planos de existencia. Aunque posee cuerpo no suelen usarlo en la lucha o en todo caso sólo en casos de extrema necesidad manejan espadas malditas, prefiriendo la magia para el combate. Cuando son derrotados abandonan su envoltura corpórea y huyen a otro plano					
Demonio Mayor	Maná	40(1) Espada maldita, daño +1, Drenaje.	3	S(12 + 1D8)	3	Aliento Helado(3): daño +1 Paralizar(2): no actúa esa fase Drenaje(1):daño +1, maná +2 Convocar Sombra(3) Rayo Drenaje(3): daño 1D4, maná 1D4, la unidad atacada sufre Paralizar automáticamente en ese turno. Convocar Demonio Menor(8): aparece Demonio Menor. Todos hechizos Nigromante poder 1D8
	Los hermanos de Sargonnas de menor poder, poseen amplios poderes arcanos que usan para eliminar a sus rivales pero sin embargo poseen unas ataduras más fuertes a los Planos y si son derrotados no vuelven a aparecer en el plano salvo que sean explícitamente convocados. Muchos de ellos usan artefactos de modo habitual. Grande.					
Leviathan	5	40 (1) Mordisco	3	N (8)	2	Ácido(2): ataque daño +1 o paralizado.
	Se trata de un ser acuático cuyo origen es desconocido. Físicamente se ha descrito como un ser monstruoso, mezcla entre una serpiente de mar y una ballena. Pero lo cierto es que el leviatán no es ni una cosa ni otra. Tiene el cuerpo con escamas muy juntas, a modo de escudo protector, dientes afilados y forma de reptil. Es bastante parecido a un dragón sin alas en su aspecto externo. Es capaz de expulsar un ácido vaporizado por la boca, pudiendo provocar así quemaduras corrosivas en sus víctimas. Sus ojos están siempre iluminados, como incandescentes. Se trata de un ser muy fiero y fuerte. Criatura marina. Muy Grande.					

\*Viajan en grupos de 1d10 individuos. \*\* Puede servir de montura  
 La resistencia mágica es Maná restante x 10%. Si es mayor de 10 se divide entre dos.  
 Toda Criatura voladora puede hacerlo por cualquier territorio menos en montaña excepto indicación en sentido contrario.

## Diplomacia

Cualesquiera dos jugadores que hallan establecido contacto pueden firmar acuerdos comerciales o diplomáticos en los términos que deseen. El límite lo pone la raza, su afinidad y el propio jugador. No respetar un tratado firmado hace que los países no jugadores sean reticentes a firmar y que se incremente la posibilidad de revuelta. Sólo razas afines podrán firmar tratados sin consecuencias.

En caso de descubrir a otro jugador por hechizos el otro jugador no será consciente de ello y dependerá del primero establecer contacto o no. Comunicarse con el otro jugador llega implícito desvelar la ciudad más cercana a él, aunque no los territorios ni las rutas entre ellas.

Sin embargo en ningún caso un tratado impide que un país ataque a otro ya que no son necesarias declaraciones de guerra previas y la diplomacia en la Cuarta Era es una rama muy olvidada por los diferentes reinos. En el apartado de Personajes Especiales hay más información al respecto en la unidad Embajador.

RAZA	ODIO	AFINIDAD	NOTAS
Arcones	Humanos, orcos y enanos.	Elfos.	Es una raza muy esquiva y siempre cumple su palabra.
Atlantes	-	-	Se trata de una raza esquiva y poco dada a la diplomacia.
Elfos	Engendros, servidores, orcos y minotauros.	Arcones.	El orgullo les suele arrastrar a realizar actos a veces deshonorables.
Enanos	Arcones, engendros y orcos.	Minotauros	Testarudos en todos sus tratos. Recelosos pero honorables.
Gnomos-Silfos	-	Minotauros	Raza muy recelosa.
Humanos	Engendros y trogg.	-	Dados a la diplomacia pero no siempre honorables.
Inmortales	-	-	No firmarán nada con países regidos por Teocracia.
Minotauros	Elfos.	Enanos y Gnomos-Silfos.	Antiguos aliados de los gnomos y compañeros de batalla de los enanos.
Orcos	Elfos, trogg, arcones y enanos.	-	Gran odio por los Trogg a los que siempre atacan.
Saurios	-	-	Raza poco dada a firmar tratados con otras razas.
Seres Oscuros	Trogg	-	Desprecian pero no odian a humanos y orcos.
Servidores	Elfos	-	No firmarán nada con países regidos por Teocracia.
Trogg	Seres Oscuros.	-	Desprecian a humanos y orcos.

*Tipos de tratados (podéis proponer los que deseéis):*

Tratado de Alianza: Ambas naciones permiten el paso de unidades de la otra por sus respectivos territorios y cooperan en guerras y exploraciones. Normalmente comparten sus mapas aunque no



siempre sus conocimientos tecnológicos o mágicos. Habitualmente se defenderán una a otra en caso de ser atacadas.

**Tratado de Mutua Defensa:** Las naciones firmantes pueden penetrar en el territorio pero no en las ciudades de la otra nación, así mismo pueden cooperar en misiones de un modo excepcional y se defienden mutuamente en caso de ataque a una de ellas. Este tratado suele firmarse contra un enemigo común.

**Tratado de Cooperación:** Ambas naciones exploran y estudian tanto tecnologías como hechizos de forma común. También pueden cooperar únicamente en uno de los aspectos. Pueden usar las ciudades de la otra nación como base para exploraciones propias.

**Tratado de No Agresión:** Es un compromiso formal a no atacar ciudades ni fortalezas de la otra nación y dependiendo del tratado quizás incluya un reparto de áreas de influencia o exploración.

**Tratado de Delimitación:** Básicamente consiste en un acuerdo según el cual los exploradores de ambas naciones no pueden explorar sino en unas áreas determinadas excluyendo las áreas de interés o influencia de la otra nación. Suele usarse para evitar conflictos y a veces incluye la creación de una serie de territorios en los que no se puede entrar ni construir habitualmente conocidos como Tierra de nadie.

**Tratado Mágico:** Este tratado suele referirse al no uso o lanzamiento de hechizos sobre territorios donde las otras naciones posean ciudades o construcciones. Suele conllevar un compromiso de no agresión entre las naciones firmantes.

**Tratado de Amistad:** Este tratado se refiere al permiso de paso de unidades y especialmente a la posibilidad de que unidades derrotadas de un ejército puedan guarecerse en las ciudades de la otra nación. Estos tratados impiden que en caso de no disponer de territorio explorado al que retirarse las tropas se dispersen sino que aparecen en la ciudad amiga más cercana.

Todo tratado firmado debe indicar claramente sus puntos y su duración siendo obligado mandar al arbitro todo correo diplomático que se crucen las naciones. En cualquier caso la firma de un tratado no impide que pueda romperse pero pueden conllevar consecuencias para las relaciones con otras razas y naciones así como para nuestros héroes. Cuando mayor sea la fama de un héroe peor llevará la ruptura de tratados al ser una afrenta a su honor. En ciertas ocasiones actos o situaciones pueden dar una oportunidad de romper un tratado sin consecuencias para los firmantes.

## **La comunicación entre jugadores**

Cada jugador comienza con una ciudad y sin saber ni mantener contacto con ningún otro jugador. Al tiempo que transcurre el juego el jugador tomará contacto con países no jugadores para con los que hablar es necesario dirigirse al arbitro. En el momento que entre en contacto con otro jugador podrá conversar con él por Email adjuntando siempre una copia al arbitro.

Si los dos jugadores tienen turno de batalla en el momento de entablar contacto... es decir, chocan sus ejércitos no podrán comunicarse el uno con el otro hasta que halla finalizado dicho combate.

## **El Palacio**

Cuando una nación alcanza el número mínimo de cuatro ciudades puede acceder a este edificio propio de todas los sistemas de gobierno, aunque se le otorgue nombres diferentes según las razas, que elimina el mantenimiento de espías, embajadores y comerciantes.

Además reduce la revuelta, y de herejía en el caso teocrático, y aumenta la fama del héroe gobernante si es Reino o la actitud para con el jugador de los pnjs (nómadas) si es otro el sistema de gobierno.

Además aumentaría la recaudación de Bo en la ciudad donde esté construido gracias a una más fuerte administración en 1d6. Así mismo sus costes son elevados... pues un palacio no es una construcción barata.... y suman un total de 40 Bo, 12 Pie, 10 Man y tarda dos ciclos en completarse.

## **Comercio**

Mediante la unidad especial Comerciante cualquier reino puede comerciar con otro reino sin importar las distancias y en cualquier turno. Sin embargo la distancia si influye en la posibilidad de que acontezca algún problema con el intercambio. El comercio es más seguro si el comerciante tiene una escolta adecuada de tropas.

Cada territorio que separe las dos ciudades más cercanas de ambas naciones añade un 10% de posibilidades de que suceda algún incidente.

## **Nómadas y Bárbaros**

En Renacimiento hay dos tipos especiales de países. Los nómadas son conjuntos de gentes de diversas razas que van desplazando su campamento mientras saquean o simplemente viajan por el mundo. El campamento de los nómadas aparece en el mapa general si han realizado alguna acción agresiva y su campamento puede desplazarse tres territorios por fase independientemente del territorio. Los nómadas pueden mantener relaciones diplomáticas con otros jugadores pero es muy raro que negocien algo más allá de pasar por un país sin atacar. En caso de tomar una ciudad los nómadas suelen saquearla para continuar su camino.

Los bárbaros no poseen campamentos ni ciudades base sino ejércitos que se desplazan por el mapa. Aparecen en el mapa si dejan un rastro fácilmente reconocible (ataques, asaltos, batallas). Normalmente estos grupos están compuestos por humanos, orcos o engendros. Los bárbaros no respetan las ciudades que normalmente resultan destruidas después de ser tomadas.

Si en algún momento se incluyen en el juego a nómadas dirigidos por jugadores se aplican las siguientes reglas:

- Los nómadas pueden ser orcos, humanos o engendros dependiendo de lo que escoja el jugador. Cada raza posee diferentes ventajas que también deberán considerarse si el jugador planea asentarse.
- El tesoro, almacenes y tropas nómadas se calculan de igual modo que cuando son pnjs.
- Los nómadas siempre poseen un guerrero como líder de la horda. En algunos casos pueden tener dos héroes pero nunca mayor número. La muerte del héroe supone la disolución de la horda a excepción de aquellas unidades que decidan seguir a su sucesor (fama x 5%)
- Los nómadas pueden reclutar de la forma normal invirtiendo las cantidades necesarias, pero su número máximo no puede superar su fama x 4 en número. En una batalla los nómadas reclutan o pierden tantas unidades fama aumente o pierda su héroe. Además hay una tercera posibilidad de reclutar que es igual a la fama del héroe sumada al número de territorios recorridos en porcentaje. Este último modo de reclutar no es muy habitual pero sí acumulativo, en este caso el tipo de unidad es aleatorio.
- Las ciudades, fortalezas y demás ciudades tomadas por un nómada no producirán y en general serán abandonadas después del asalto y saqueo. En ciertos casos si el nómada decide asentarse

podrá usar la ciudad capturada como ciudad adicional. El nómada puede decidir si arrasarlo la ciudad, destruir alguna de sus infraestructuras o simplemente seguir su camino.

- El nómada puede tener relaciones diplomáticas con miembros de su propia raza pero jamás firmar acuerdo alguno. En todo caso negociar la entrega de un tributo por no atacar o el libre paso de los nómadas o cualquiera que no suponga alianza alguna. Todo mensaje entre jugadores debe adjuntarse al arbitro.

- Los nómadas mueven tanto como la unidad más lenta que posean a excepción de las ballistas.

- Los nómadas poseen exploradores de forma automática y por tanto pueden avanzar de forma normal a pesar de no conocer el territorio pero sólo conocen los territorios por los que pasan... No se puede enviar a explorar otro territorio que no esté en la dirección de avance de la horda.

- Los nómadas montan un campamento al final de cada turno. Dicho campamento está protegido por empalizadas (tres puntos de resistencia) y posee los suficientes edificios como para producir (siempre que se esté un turno sin mover al ciclo) 3D6 Bo, 1D4+2 Com, 1D4+2 Man, 1D3 Pie y 1D6 Mon.

- Cuando un nómada decide asentarse pierde la limitación de héroes, de sistema de gobierno y a todos los efectos se le aplican las mismas reglas que a cualquier otro jugador. La ciudad que establecen de forma automática tiene siempre murallas y cuartel. Además el jugador posee doble tiradas de producción (regalo automático) y puede elegir dos mejoras de un ciclo de tiempo de construcción o una de mayor tiempo de construcción.

- Los nómadas pueden escoger un regalo o premio inicial o reservarlo para cuando decidan asentarse.

## **Razas**

### **Arcones**

El origen de los Arcones es desconocido. No aparecen en crónica alguna de la Edad Antigua y únicamente los elfos tienen alguna relación con ellos. Algunos hablan de que este pueblo tiene su origen en los Guardianes del famoso Templo de la Sangre en los antiguos bosques de Sindaria, el ancestral país de los elfos.

Según esta historia la guerra llegó al mismo templo y los Arcones se vieron obligados a cambiar su modo de vida y defender su lugar sagrado. Debido a su reducido tamaño y pequeño número la lucha fue desigual y acabaron por retirarse a lo más profundo del bosque siendo permanentemente acosados por sus enemigos.

Sin embargo la continua lucha por su supervivencia logró un cambio en los Arcones que no se habría dado sin este constante acoso... aprendieron a guerrear usando con habilidad su vuelo. Debido a que cuerpo a cuerpo no disponían de la fuerza suficiente (-1 tirada de daño) para enfrentarse en igualdad... se especializaron en las armas a distancia aligerando la armadura para poder volar armados con arcos y dagas y logrando así que sus arqueros y ballesteros pudieran moverse con mayor velocidad (-10% impactar en armas a distancia). Lógicamente la reducción en el grosor de las armaduras redujeron su defensa contra los ataques (tirada defensa 1 para unidades en vuelo) e incrementaron sus bajas.

Para defender sus ciudades empezaron a construir murallas y armas de asedio que nunca anteriormente habían utilizado. Además de entrenar tropas de infantería y milicia para defenderlas de asaltos enemigos. Sus más odiados enemigos son humanos, orcos y enanos, aunque tampoco desean la amistad de las demás razas a excepción de los elfos.

Sin embargo los Arcones no necesitan Torres de Vigía ni exploradores ya que gracias a su habilidad para volar pueden observar los movimientos enemigos anticipadamente y eliminar por tanto la iniciativa del atacante. Cualquier unidad militar funciona como explorador.

Los Arcones no soportan el frío y prefieren los bosques e incluso los llanos antes de afrontar la montaña o el glaciar. Debido a su capacidad para volar mueve a coste de un punto de movimiento por territorio en el resto de tipos de terreno. Esta capacidad de movilidad les otorga una gran ventaja a la hora de explorar y crecer.

Debido a su guardia sobre el Templo de la Sangre aprendieron hechizos de defensa contra toda arte nigromántica siendo inmunes a ella en la práctica. Respecto a las demás las usan con habilidad pero sin alcanzar el nivel de los elfos.

En la historia reciente de los Arcones apenas hay relato alguno pues el continuo huir durante años ha marcado su existencia sin embargo la época de caos y destrucción parece haberse acabado y la esperanza de algo mejor se perfila en el horizonte.

## **Atlantes**

Los atlantes son una raza antigua. Sus antecesores eran los miembros de la Flota Perdida y los habitantes de la Ciudad de las Mil Cúpulas que se dice está perdida. Los numerosos miembros de esta raza que murieron en las luchas por el dominio del mar no lo hicieron en balde, después de muchos años de lucha contra los impresionantes galeones de Niveel y las flotas de los comerciantes de la Liga los atlantes triunfaron sobre sus enemigos pero poco tiempo tuvieron para disfrutar esta victoria pues una bestia marina atacó la ciudad y capital de los atlantes y estos huyeron como mejor pudieron.

Parte del pueblo se mezcló con los humanos perdiendo sus orígenes y otra parte buscó refugio en otra ciudad submarina y perfeccionó las antiguas naves para conseguir dos variantes muy avanzadas... los submarinos y los espolones. Conocen de tal modo el mar que no les afectan las tormentas.

Debido al carácter submarino de dichas ciudades no todos los territorios son válidos, los territorios interiores están vedados así como los marítimos con costa. Además la construcción de dichas ciudades requiere un metal desconocido para el resto de las razas: el Yne. Este metal se usa en la construcción de las cúpulas y de las naves. Una ciudad atlante necesita 5 Yne para poder tener cúpula, es decir, para poder construirse sobre el fondo marino y así mismo dicha ciudad submarina no puede tener fortificación alguna. Su cúpula tiene una dureza de 15 puntos de impacto y una rara cualidad que la hace muy resistente a cualquier tipo de hechizos. Tanto el espolón como el submarino necesitan una unidad de dicho metal para sus cascos y para poder navegar bajo superficie.

El espolón y el submarino son naves únicas de los atlantes y tienen la capacidad de sumergirse en los océanos sin peligro para su tripulación. El espolón tiene una vocación militar y es letal en combate como demuestra el hecho de que en abordaje impacte siempre y sólo a partir del primer impacto puede ser atacado o abordado por otras naves. En combates a distancia ambas naves poseen ventajas estructurales importantes, la primera es que a pesar de lo delicado de los mecanismos que las permiten sumergirse el Yne permite una dureza sin parangón y además la ausencia de mástiles, velas y demás obra viva hace que impactarlos sea más difícil. Ambas tienen una capacidad limitada y el submarino tiene un espíritu más explorador, aunque puede ser usado sin problema en combate.

Los atlantes únicamente pueden construir ciudades emergidas en territorios costeros o que posean ríos o lagos aledaños a ellos independientemente del tipo de costa. Sin embargo pueden explorar los territorios emergidos hasta un alcance máximo igual a sus puntos de movimiento desde la costa, lago o río más cercano.

Los atlantes pueden construir todas las mejoras salvo que rara vez construyen establos pues su uso es mínimo y además no están acostumbrados a las monturas (-20% impactar caballería). De igual forma no soportan la escasez de oxígeno de las montañas donde no son muy capaces luchando con -20% a impactar. En contraste no necesitan vado alguno para atravesar ríos y mueren en los glaciares, el frío extremo es muy perjudicial para su cuerpo.

En cuanto a la magia únicamente usan magia de la esfera del agua en la que son maestros (coste -2 maná en Hechizos de dicha Esfera y +1D3 en tirada inicial de Poder) y cuyos magos son famosos por su habilidad y constante estudio.

## **Elfos**

Los elfos son un pueblo de armoniosas formas y muy bien dotados para la magia (tirada 80%), no así para el trabajo manual (tardan el doble en construir) Su propia naturaleza les hace inmunes a la Nigromancia y sus arqueros son muy temidos (+20% impactar)

Son habitantes naturales de los bosques (mueve al coste de un punto de movimiento por territorio en bosque y no sufren reducción en la producción de monturas) y sus reinos siempre tendieron a cierto orden, lejos de las esclavitud o la Horda orca. Odian a orcos, engendros, minotauros y servidores porque los consideran su contrario o cosas creadas por la mano de magos y que no tienen cabida en el mundo al igual que consideran a los Arcones como guardianes de la naturaleza y les respetan pese a su carácter evasivo.

Los elfos son con los humanos quienes más sufrieron el embate de la guerra perdiendo para siempre su lejana Sindaria, en todas las eras han luchado contra el horror y el mal que personifican ciertas razas y se han ido adaptando al mundo actual.

En el arte de la guerra suelen usar fuertes tropas de choque al estilo de caballería mientras sus arqueros dan cobertura. Sus famosos lanceros son el temor del enemigo y suelen formar el grueso de sus tropas de a pie. (+1 tirada daño, +2 contra caballería)

La gran disciplina de las tropas elfas otorga un modificador a la tirada de moral -3 que refleja sus aptitudes en combate.

## **Enanos**

Los enanos son duros como la roca donde viven y su resistencia compensa con sobra cualquier defecto que puedan tener para sobrevivir como raza. Su capacidad de resistencia es tal que todas las unidades militares enanas tienen +1 a la tirada de resistencia. Su alma está unida a su naturaleza y ni los Mentales Trogg pueden atacarles psíquicamente.

Además destacan por su capacidad para el trabajo, lo cual queda demostrado en que todas las construcciones tardan 1 ciclo y que pueden realizar cualquier tipo de construcción en las montañas donde se sienten a gusto, rodeados de rocas tan duras como ellos. Además todas sus ciudades destacan por su estupenda cantería y producen +1 pie, +1 man (sin embargo no producen monturas)

Los enanos tienen una capacidad de movimiento tal en dichas condiciones que sólo gasta un punto de movimiento por territorio de montaña, sin embargo temen el agua donde se hunden como muelas de molino y por dicha razón no pueden vadear ríos (necesitan puentes) y adicionalmente odian las monturas, lo que tiene como consecuencia directa que ningún héroe enano puede usarlas y que no pueden reclutar tropas de caballería.

Así mismo desconfían de la magia (tirada de hechizo de 40%) lo cual no significa que no la usen, de hecho todas sus ciudades tienen automáticamente el hechizo Realidad de maná 15 sobre ellas de modo que ningún hechizo de maná mayor que cuatro y menor que quince puede lanzarse sin estrellarse contra el hechizo. Son inmunes al hechizo de cualquier nigromante.

Tienen ciertas relaciones con minotauros pero odian a arcones, orcos y engendros de tal modo que en las batallas siempre luchan sin retirarse contra este enemigo a menos que su general así lo ordene. Su historia está unida a la de la supervivencia aunque refugiados en sus ciudades de piedra han sobrellevado mejor este constante asedio de la muerte que muchas otras razas.

Los enanos pueden construir ciudades subterráneas a un coste triple de manufactura de lo normal y con una producción modificada de modo que producen un tercio de la comida normal, el doble de manufacturas y el triple de piedra. Estas ciudades poseen defensas impresionantes, tiene automáticamente murallas y para someterlas a un sitio eficaz es necesario su nivel por 15 en unidades enemigas y sin embargo los trabajos que pueden llevar a cabo se limitan a excavaciones y arietes. Dichas ciudades son los más fuertes baluartes enanos, parte de su estructura es externa y parte interna de modo que parecen inexpugnables, y en la mayoría de los casos lo son. Siempre se construyen en las estribaciones montañosas.

## **Engendros**

Los engendros son la suma de toda la maldad que pueda encontrarse en un ser unida a una falta de inteligencia que casi los convierte en animales con ansias de muerte. Su origen parece estar en criaturas atrapadas en los nodos y su cuerpo es resultado de horribles mutaciones.

Allí donde tuvieron su origen, los nodos, sienten la necesidad, y siempre que pasen por cualquier territorio que posea un nodo deberán tomarlo. Pesadilla de cualquier Torre de Magia que esté situada en uno suelen recorrer el mundo en bárbaras hordas de muerte y destrucción.

En la guerra son burdos pero efectivos, sólo tienen tropas de infantería y arqueros, así como armas de asedio, y luchan en el cuerpo a cuerpo como animales rabiosos (+10 % impactar, +1 daño en cuerpo a cuerpo) Sus tropas sólo se alimentan de carne (mantenimiento 1 Com por unidad fuera de ciudad) y nunca huyen (superación automática de cualquier tirada de moral). No les afecta de forma alguna los hechizos ni tampoco los Mentaless Trogg ni ellos mismos tienen interés en tales artes.

De sus conquistas suelen arrasar todo asimilando de vez en cuando alguna ciudad (40%, automático si carecen de ninguna) pero sin construir mejora alguna que no esté destinada a su fortificación y convirtiéndolas en centros de creación de tropas. Odian a todas las razas y con ninguna pueden mantener tratado alguno salvo la excepción de los orcos, que aunque no les odian menos, suelen unirse para destruir cualquier ciudad. Se rigen por la ley del más fuerte: Horda.

El coste de las unidades militares de los engendros es 4 Com, 1 Man por unidad y sus ciudades producen 1d12 Com, 1d3 Man y la única mejora posible es el cuartel.

Normalmente son una de las razas que pueden formar parte de los Bárbaros, junto a humanos y orcos. Además los engendros tienen una gran capacidad de adaptación de modo que si permanecen en sus ciudades no deben pagar el mantenimiento, practicando usualmente el canibalismo.

Los engendros producen miedo a sus oponentes: tirada de moral con modificador +2 en la primera fase de combate para cada unidad.

## Gnomos y Silfos

Estas dos razas aún pueden encontrarse en el mundo. Los primeros estaban unidos a los minotauros pero siendo menos resistentes que estos perecieron en su mayoría en las batallas que precedieron a la destrucción del reino minotauro. Sin embargo, gracias a su ingenio, muchos lograron escapar a zonas solitarias donde establecieron sus ciudades.

Incluso los inventores gnomos se dieron cuenta de que si los minotauros no habían logrado evitarles los desastres de la guerra menos podrían hacer ellos que carecían de ninguna capacidad militar. Es aquí donde surgen los Silfos. Esta raza siempre ha sido bastante belicosa y en su tiempo combatieron con los arcones por los dominios de los bosques, enfrentando sus lanceros sobre murciélagos gigantes a los arqueros arcontes, pero habían ido retirándose, al igual que los arcontes, ante el empuje de razas más adaptadas a la guerra.

Sin embargo sus cansados murciélagos encontraron reposo en las estancias de los gnomos y surgió una relación de amistad entre ambas razas de modo que se completaron en el aspecto militar y científico resultando en una sociedad capaz de sobrevivir lejos de los grandes conflictos.

Unidad	Ataque C / D (alcance)	Defensa	Movimiento	Coste	Mantenimiento	Especial
Murciélagos Lanceros	30% / 20% (5)	2	5	3 Com, 2 Man, 8 BO	2 BO, 1 Com	Voladores
Murciélagos Jabalina	10% / 40% (8)	2	5	3 Com, 2 Man, 8 BO	2 BO, 1 Com	Voladores
Murciélago	20% / 0%	1	5	-	-	Voladores
Infante Gnomo	15% / 20% (8)	0	3	1 Com, 1 Man, 5 BO	1 BO, 1 Com	

Las ciudades de silfos y gnomos producen murciélagos como mon.

En cuerpo a cuerpo los murciélagos también atacan al enemigo con sus garras. No pueden ser trabados en cuerpo a cuerpo si no atacan ellos en primer lugar. Las tropas gnomas usan la honda como arma de ataque a distancia y daga en el cuerpo a cuerpo, no tiran defensa. Las armas de asedio gnomas tiene un 15% más de puntería debido a la manufactura gnomas.

Las tiradas de investigación de tecnologías tienen una mayor posibilidad de éxito debido a las excelentes habilidades de los gnomos: tiran en una escala menos de dificultad. Sin embargo no son hábiles para la magia salvo como ilusionistas. La producción de Man de estas razas es el doble de la normal y poseen una unidad especial: los ingenieros.

Los ingenieros pueden construir cualquier mejora, independientemente de su duración, en un solo ciclo y pueden construir caminos en cualquier tipo de terreno (cuestan 10 BO, 1 Com y un mantenimiento de 1 Com) Lo cual unido a sus exploradores alados sin modificadores por tipo de terreno les provee de unas facultades de supervivencia impresionantes.

## Humanos

Los humanos son la raza más adaptable de todas las conocidas, recogen lo bueno de muchas razas y también son capaces de las peores acciones. Pueden construir normalmente y moverse con libertad por el mundo.

Sus establos y barracas pueden reclutar cualquier tipo de unidad al coste normal y tienen gran variedad de tácticas en la guerra a la que salvo los orcos son la raza con mayor tendencia. Sus unidades son amplias y normalmente sus victorias dependen de sus héroes. Suelen reunirse bajo los mandatos de reyes pero no por ello tienen limitado su sistema de gobierno.

Sus únicos enemigos naturales son los horribles engendros y los Trogg, que en el pasado les trataron como ganado para alimentarse, cosas que ningún humano ha olvidado. A las continuas guerras sobrevivieron numerosos grupos que acabaron uniéndose en ciudades, a efectos del juego comienzan por tanto con dos ciudades.

Esta raza es famosa por sus numerosos héroes y magos que han dirigido, en el pasado, sus numerosos reinos y por tanto inicialmente cuentan con una tirada adicional para por héroe y cada cinco ciclos pueden realizar una tirada especial por aparición de héroe.

### **Inmortales**

Esta raza no era numerosa en el pasado. De hecho las crónicas apenas les nombran y siempre han estado en la sombra. En las guerras y matanzas indiscriminadas que reinaron en la segunda mitad de la Tercera Era casi todos los pueblos fueron pasto de las llamas, arrasados por ejércitos y hordas. Sin embargo la cualidad casi divina de supervivencia de los Inmortales les hizo cobrar importancia y sobrevivir en medio del caos.

Dicha cualidad es que los Inmortales pueden volver a la vida después de caídos en batalla (tirada de 50% para cada unidad caída) y pese a su lento crecimiento (sólo pueden construir una ciudad cada 3 ciclos) pueden asimilar ciudades humanas como propias y toda unidad caída y resucitada es veterana. Además poseen una resistencia increíble a las heridas y el dolor que se traduce en que toda unidad militar inmortal tiene dos puntos de impacto!

Debido a su propia naturaleza son inmunes a los hechizos nigrománticos y odian la Teocracia, siendo bastante permisivos con el resto de razas pudiendo asimilar ciudades que producen normalmente ese mismo turno económico.

### **Minotauros**

Se trata de seres tremendamente poderosos (más 10% ataque en cuerpo a cuerpo, tirada de daño +1) y muy dotados para la guerra en la cual no están limitados a ninguna unidad y suelen ser muy poco diplomáticos salvo en lo que se refiere a los enanos. Los minotauros son muy rígidos para la guerra pero la derrota hace que algunos decidan volver a casa por la pérdida de honor en la batalla y todas las tropas que huyen deben tirar y superar 30% para seguir en el ejército.

Sin embargo están poco dotados para la magia (40%) y son bastante susceptibles a sufrir sus efectos. Dicho defecto se ve recompensado con sus actitudes en batalla y a su gran resistencia (+1 defensa).

La construcción de los minotauros está limitada y no pueden conquistar factoría, irrigación, aserradero ni catedral aunque cuentan con la ventaja: todas sus ciudades tienen automáticamente murallas de modo que están bien defendidas.

Los minotauros han sido en el pasado un pueblo muy avanzado y sus estudios llegaron a cotas altísimas pero todos esos avances se perdieron en la guerra... ni sus más avezados estudiosos son una sombra de sus antepasados. En estos años combatieron a muchas razas pero ninguna con tanto odio como con los elfos a quienes ridiculizan. Tienen un odio ancestral hacia los habitantes de los bosques.

Los minotauros tienen buenas relaciones con ogros, otrancos, gigantes y trolls que nunca les atacan. Asimismo son inmunes al hechizo petrificar aunque luchan con -20% contra criaturas con esta habilidad.



## **Orcos**

Esta raza es una de las más violentas e importante de Renacimiento. Aman la guerra y eso se traduce en un bonificador 10% a las tiradas de moral que sin embargo se convierte en una tirada de 30% para evitar que si disuelva una unidad que huye de una batalla... lo que demuestra su carácter. Se han ganado el odio de elfos, enanos y arcones a base de una serie de largas campañas contra los reinos de estos. Prefieren el uso de los arcos y no pueden usar ballestas.

Sin embargo es a los Trogg a quienes odian por encima del resto debido a la costumbre de esta raza de usar a orcos, y humanos, como ganado y alimento. Este odio provoca que siempre que un ejército pasa cerca de una ciudad Trogg la ataquen.

No pueden regirse por regímenes teocráticos y adoran la guerra de modo que si no están batallando tienen +10% a la tirada de revuelta. Lo cual no quiere decir que no sea un pueblo trabajador y con inquietudes, aunque no espirituales, como demuestra que no construyen ni catedrales ni templos.

Si los orcos pierden una ciudad o esta resulta destruida tienen una tirada de 25% de aparición automática de otra nueva, lo cual representa la gran capacidad de adaptación de los orcos.

Esta dura raza está destinada a sobrevivir en cualquier tipo de condiciones y lo han demostrado durante siglos, mientras otras razas caían ellos seguían luchando!

## **Saurios**

Los Saurios es la más antigua de las razas. Erigieron imperios antes que ninguna otra lograra un mínimo avance en la civilización y ello pese a sus limitaciones climatológicas, no pueden sobrevivir en montaña, desierto, glaciario ni colinas y por lo tanto no construyen ciudades en ellos. Sin embargo si son forzados a cruzar los territorios de colinas o desierto pueden hacerlo con grandes riesgos para su supervivencia, tirada menor de 40% y mueren en el intento. Debido a su naturaleza su movimiento en la jungla, su hábitat natural, es soberbio, costándoles sólo un punto de movimiento por territorio.

Su dura piel es como una armadura en combate (+1 defensa) y su caballería es portentosa y muy temida (+10% impactar) y usan unas monturas especiales que crían en los pantanos: los reptileos, son lagartos tremendamente violentos cuya doma implica siempre grandes riesgos, poseen dos poderosas patas y unas formidables mandíbulas además de una piel escamosa que les protege mejor que una armadura. Estas monturas producen terror en caballos y otras monturas de modo que luchan contra ellas con un -10% a impactar y además atacan junto al jinete con sus mandíbulas, 25%, y producen un daño 1d6 + 1. Toda unidad impactada por un reptileo, aunque no sea herida lucha con -10% a impactar durante el resto del combate.

Además son magos arcanos en todas las ramas posibles de la magia y tienen una resistencia a sus efectos desconocida en toda raza, salvo quizás los engendros, con lo cual tienen una tirada especial de salvación de 40%. Si esto no fuera poca dicha raza de lagartos poseen hechizos muy potentes y únicos de su especie cuya existencia es conocida pero cuyo uso queda fuera de las posibilidades de un mago que no sea Saurio.

Su mentalidad es muy diferente a las mentes más convencionales de Renacimiento siendo únicos y no odiando a ninguna raza. Además poseen tal forma de pensar que son inmunes a los Mentaless Trogg. Su historia es la de una decadencia fruto de un enfriamiento gradual del mundo, sin embargo en su magia está su salvación. No es por ello que se trata de la raza más antigua de Renacimiento (que sobrevive).

## Seres Oscuros

Esta raza se cree casi extinta. No hay datos fiables sobre dicho hecho pues a lo largo de la Tercera Era combatieron por liberar a su pueblo de una realidad condenada pero en el curso de estas guerras continuas se fueron debilitando y finalmente se perdió su rastro quedando pocos de ellos en el mundo. Tienen un aura de oscuridad que les rodea y que inspira un gran temor a sus enemigos, dicho aura perjudica la puntería a distancia sobre ellos.

Esta raza, siempre según los manuscritos supervivientes al fuego, tiene su cuna en un plano cuyos recursos fueron agostados por esta poderosa raza. Sus miembros podían modificar su tamaño a voluntad así como realizar hechizos. Su sangre era ácido, todos los atacantes que lograban abatirlos sufrían su efecto salvo que fuera a distancia.

A pesar de todo sus enemigos eran los Trogg y contra ellos combatieron con gran saña intentando obtener el Portal que abriría el paso a su pueblo. Finalmente fueron perdiendo fuerza y al parecer su incapacidad de reproducirse en este plano produjo su extinción.

Unidad	Ataque C / D (alcance)	Defensa	Movimiento	Coste	Mantenimiento	Especial
Ser Oscuro	40% / 0%	4	5	5 Com, 12 BO	2 Com	Ácido: 1d4 daño
Pueden aumentar de tamaño, ataque 50%, defensa 2, movimiento 4. Todos tiene nivel 5 como magos de Poder, Mentalistas.						
Pueden disminuir de tamaño, ataque 30%, defensa 5, movimiento 5.						
Ataque Especial: 20% atrapar, para liberarse ambos tiran 1D6						

Estas criaturas disponen de una cola de tamaño variable y acabada en una serie de púas o espinas que suele usarse para atrapar al enemigo. Dicha posibilidad es del 20% y en caso de tener éxito el Ser Oscuro inmoviliza a su víctima mientras que puede seguir atacando normalmente. La víctima puede tratar de liberarse tirando 1D6 contra el Ser Oscuro, pero mientras esté presa no podrá sino defenderse.

## Servidores

Los Servidores tienen su origen en la magia con unas capacidades únicas para la lucha debido a su anatomía: poseen tres brazos (un ataque adicional) y una resistencia increíble para la magia (los hechizos no les afectan en absoluto) Sin embargo sus ciudades deben construirse sobre nodos o no logran reproducirse. Y aún así lo hacen de un modo especial, cada unidad reclutada cuesta además del coste normal un punto de maná normalmente aportada por sus magos o por los propios nodos o por inversiones de Cristales de Maná, después su mantenimiento es 1 com por cada unidad, mientras que las armas de asedio se reclutan normalmente.

La limitación también se aplica al tipo de unidad reclutada sólo teniendo permitidas infantería, arqueros, lanceros y ballesteros. Al parecer los animales sienten cierta repulsión por los Servidores, seguramente debido la naturaleza arcana de estos, en especial los que sirven de montura, y que no producen sus ciudades.

Además el número de unidades total que pueden reclutar está limitado por el número de magos y la suma de su maná por dos. Esta dependencia ha hecho que en la realidad sean personas muy protegidas y sin embargo no usan Teocracia, ni construyen catedrales, ni las adoran aunque sus líderes suelen ser magos.

Esta raza aunque fue creada para la lucha es inteligente y su origen está documentado en Tierras Muertas, en la Tercera Edad, durante la cual sirvieron a los diferentes dirigentes de dicha nación hasta lograr su propia libertad. La única raza contra la que luchan desde su creación son los elfos y son los más odiados por los Servidores.

## Trogg

Esta raza de insectos inteligentes posee forma humanoide y son grandes trabajadores. Sus ciudades producen el doble de man y todas las construcciones tardan sólo un ciclo. Sus ciudades son complejos muy distintos a cualquier ciudad humana, orca o elfa, con construcciones de formas ovaladas donde viven los cinco estamentos que forman esta civilización: obreros, soldados, mentales, magos y líderes.

Los obreros sólo tienen un sentido en su vida, trabajar para los demás estamentos por debajo de los cuales están. Los soldados es un estamento de reciente creación cuyos miembros son elegidos nada más nacer entre los más fuertes miembros de su raza, constituyen el grueso de sus ejércitos y su fuerza de choque.

A igual altura jerárquica están los Mentales, en el pasado el único estamento por debajo de los líderes.. , antes eran quienes controlaban al ganado, fueran orcos o humanos, con su capacidad mental les neutralizaban y destruían casi toda la inteligencia en ellos hasta convertirlos en simples animales.

Tras las luchas con razas inmunes a sus poderes mentales se creo la casta de los guerreros. Con su trabajo en común lograron evitar las grandes derrotas con que empezaron dichas guerras; los magos vinieron a fortalecer aún más sus tropas, aunque sólo magos mentalistas.

El uso de orcos y humanos como ganado les ganó el odio de dichas razas sobre el de cualquier otra y además pueden tener esclavos sin % de revuelta. Contra ellas usan sus unidades:

Unidad	Ataque C / D (alcance)	Defensa	Movimiento	Coste	Mantenimiento	Especial
Mentales	10% / 50% (5)	1	4	3 Com, 2 Man, 12 BO	2 BO, 1 Com	No muertos. Paralizados.
Guerreros	30% / 40% (8)	2	4	3 Com, 2 Man, 10 BO	2 BO, 1 Com	
Los Mentales no tienen efecto alguno sobre Engendros, Servidores, Saurios ni Enanos. Paralizan a su enemigo atacando su mente.						

Hay datos fiables se sitúan la llegada de esta raza al mundo procedentes de otra realidad durante la Tercera Era.

En la siguiente tabla puedes estudiar todos los detalles de las razas:

Raza (Longevidad)	Mod. Construcciones	Mod. Combate	Mod. Magia	Mod. Stma Gobierno	Relaciones con razas
Arcones (-)	No establos ni obra alguna de fortificación salvo murallas.	Vuelan: no les afectan murallas. Cuerpo a cuerpo sólo si ellos lo provocan. Si resultan alcanzados por armas a distancia (-10% impactar por vuelo) tirada de defensa 1 o mueren. Sólo milicia, infantería, arqueros, ballesteros y armas de asedio. Tirada daño: -1	Inmunes hechizo nigromante.	No Horda.	<b>Odio:</b> humanos, orcos y enanos <b>Afin:</b> elfos.
	No les afecta el tipo de terreno para mover salvo montaña y glaciár donde no pueden mover en absoluto. No exploradores, cualquier unidad lo es automáticamente.				

Raza (Longevidad)	Mod. Construcciones	Mod. Combate	Mod. Magia	Mod. Stma Gobierno	Relaciones con razas
Atlantes (80)	Ciudades submarinas con cúpulas( 5 Yne) Pueden construir espolones y submarinos. También pueden construir costeros.	En montaña luchan con –20% impactar. Caballería –20% impactar. Espolón y Submarino tienen coste adicional de 1 Yne	Sólo pueden tener Magos de los Elementos de Esfera de Agua. (Coste –2 maná) +1D3 maná inicial	Ninguno.	<b>Odio:</b> -. <b>Afin:</b> -.
	A los atlantes no les afectan las tiradas de tormenta y no pueden moverse en Glaciar. Atraviesa cualquier río sin vado o puente. Ciudad atlante submarina tiene tirada especial de resistencia a la magia de 80%				
Elfos (-)	En bosques sus ciudades no reducción de monturas. Tardan doble construir.	Sus arqueros suman +20% impactar. Lanceros +1 daño Moral tirada -3	Tirada de 80%. Inmunes hechizos nigromante.	No Horda ni esclavitud.	<b>Odio:</b> Orcos, engendros, minotauros y servidores <b>Afin:</b> Arcones
	En bosque sólo invierten un punto de movimiento por territorio.				
Enanos (200)	Ciudades producen: +1 pie, +1 man, 0 mon. Pueden construir ciudades en montañas. Todas las construcciones tarda un solo ciclo. Ciudad subterránea	No caballería ni carros. Todas sus unidades tienen +1 defensa. No les afectan los Mentes Trogg	Su tirada es 40%. En sus ciudades hay automáticamente un hechizo Realidad con especial 15 (permite hechizos de maná mayor que 15 y menos de 4 ) Inmunes hechizo nigromante.	Ninguno.	<b>Odio:</b> Arcones, orcos y engendros. <b>Afin:</b> minotauros.
	Pueden mover en montaña a un punto de movimiento por territorio. No cruzan ríos salvo por puentes. Pueden construir ciudades subterráneas al triple coste de manufactura, con modificadores de producción 1/3 comida, x2 man, x3 pie. Sólo se pueden asaltar con nivel x 15 unidades y tienen murallas automáticamente. Además los únicos preparativos de asalto pueden ser ariete y excavaciones. Se hacen en montañas.				
Engendros (40)	No pueden construir ni mejoras salvo cuartel, ni ciudades, únicamente asimilarlas con tirada de 40%, automático si carecen de ninguna. Producción ciudad: 1d12 Com, 1d3 Man	+10% Impactar, +1 daño No tiran moral. Sólo infantería, arqueros y armas de asedio. Mantenimiento 1 Com por unidad fuera de ciudad. No Mentes Trogg Sus unidades cuestan 4 Com, 1 Man	No les afecta hechizo alguno pero deben tomar cualquier Nudo si pasan por un territorio que posea uno. No magos.	Sólo Horda.	<b>Odio:</b> Todos. <b>Afin:</b> Ninguna. No firman nada ni pactan salvo que sea para atacar con orcos.
Gnomos (200)	Producen doble Man. Sus Mon son murciélagos. Ingenieros.	Vuelan. Unidades especiales. Armas de asedio +15%.	Ilusionistas sólo.	No Horda.	<b>Odio:</b> - <b>Afin:</b> Minotauros
	Tiran en una escala menor de dificultad. Son una raza bastante recelosa.				
Humano (80)	Comienzan con dos ciudades. Tiradas iniciales de héroe adicional y cada 5 ciclos tirada especial.	Ninguno.	Ninguno.	Ninguno.	<b>Odio:</b> engendros y Trogg <b>Afin:</b> -.

<b>Raza (Longevidad)</b>	<b>Mod. Construcciones</b>	<b>Mod. Combate</b>	<b>Mod. Magia</b>	<b>Mod. Stma Gobierno</b>	<b>Relaciones con razas</b>
Inmortales (-)	Una ciudad cada 3 ciclos Ciudad asimilada produce ese mismo económico.	Tirada de Resurrección de unidades caídas. 50%, veteranas y dos puntos de impacto.	Inmunes hechizos nigromantes.	No Teocracia.	<b>Odio:</b> -. <b>Afín:</b> -.
Minotauros (80)	No pueden construir factoría, irrigación, aserradero ni catedral. Ciudades con murallas.	+10% impactar, +1 daño cuerpo a cuerpo, +1 defensa. En caso de retirada +10% a disolverse unidades (30%)	Tirada de 40%. Inmunes a petrificar aunque luchan con -20% a impactar	Ninguno.	<b>Odio:</b> elfos. <b>Afín:</b> enanos.
Orcos (40)	No puedes construir ni templos ni catedrales. Si pierden una ciudad tienen 25% de una nueva.	Tirada -1 moral. En caso de retirada +10% a disolverse unidades(30%) No ballesteros	Ninguno.	No Teocracia. Tirada revuelta +10% en estado de paz.	<b>Odio:</b> elfos, Trogg (siempre atacan), arcones y enanos. <b>Afín:</b> -.
Saurios (200)	No pueden tener ciudades en glaciares, desiertos ni colinass. En jungla Mon son reptileos	Caballería: +10% impactar, no carga. Defensa unidad +1 No Mentales Trogg	Tirada de resistencia especial de 40%. Hechizos únicos. Arcanos: coste -1 maná en hechizos > 8 maná en coste.	Ninguno.	<b>Odio:</b> -. <b>Afín:</b> -.
	En jungla el territorio cuesta un punto de movimiento. En todo territorio de desierto y colinas no pueden mover salvo que quieran correr el riesgo de perder una unidad con tiradas menores que 40%. Las monturas Reptileas también atacan con 25% con +1 daño. Y si el enemigo es caballería -10% a impactar. Toda unidad impactada por reptileos tiene -10% a impactar.				
Seres Oscuros (-)	Sólo reclutan en ciudades que estén sobre nodos pero pueden construir en cualquier territorio.	Sólo Seres Oscuros y armas de asedio. Pueden cambiar de tamaño. Marea Oscura. Cola.	Todos los Seres Oscuros son mentalistas de nivel 5.	Ninguno.	<b>Odio:</b> Trogg. <b>Afín:</b> -.
Servidores (-)	Sólo pueden construir ciudades en nodos. No pueden construir catedrales. Sus ciudades no producen mon.	Poseen dos ataques. Sólo poseen infantería, lanceros, arqueros y ballesteros a un coste de 1 punto de maná por unidad. El mantenimiento es 1 Com por cada unidad. Armas de asedio al coste normal.	La magia no les afecta. El maná de sus magos multiplicado por dos marca el número total de unidades del que pueden disponer.	No Teocracia.	<b>Odio:</b> elfos. <b>Afín:</b> -.
Trogg (80)	Tardan un solo ciclo en construir. Producen 2 x man.	Ver tabla unidades Trogg en aptdo. razas.	Sólo pueden tener magos mentalistas.	Ninguno.	<b>Odio:</b> Seres Oscuros. <b>Afín:</b> -.
Pueden tener esclavos sin % de revuelta.					

Algunas razas poseen una resistencia a la magia, a toda ella o algún tipo. Un ejemplo claro es la falta de efectividad de los hechizos nigrománticos sobre los elfos. Pero en general una raza que se

denomino inmunes o no afectada por hechizos se refiere a aquellos que manipulen a la criatura, a su mente, a su alma o a su cuerpo, pero los hechizos de efecto directo serán igualmente efectivos. Es decir, un rayo de fuego afectará por igual a engendros que a humanos.

## Historia

Actualmente todas las razas viven un periodo clave en su historia, tras una larga y destructiva Era de guerra la paz ha llegado obligada por la escasez de recursos y la destrucción de todo rastro de civilización. Aunque se han perdido todos los recuerdos de los últimos 1000 ciclos sí se poseen de los tiempos anteriores o así se cree pues su veracidad siempre ha sido puesta en duda. El presente depende de los jugadores y serán ellos quienes escriban la historia. La historia a continuación es el relato de esos recuerdos: (los posibles puntos de discordancia se deben a las numerosas fuentes y relatos que forman dichos hechos)

### Historia de la Primera Era

En los principios del mundo el mundo era uno, enorme y extenso, con miles de millones de habitantes, nadie había llegado nunca a explorar más que unas pocas de sus innumerables tierras y reinos donde las batallas eran algo habitual y la paz algo desconocido. Los dioses y los demonios eran muchos y gustaban de interferir en los asuntos de los hombres, elfos, enanos y orcos, todas las criaturas los temían y muchas los adoraban. La magia era desconocida en el mundo y sólo los seres superiores tenían acceso a ella.

La rivalidad entre ambos bandos creció hasta cotas inimaginables de forma que el enfrentamiento fue inevitable, el choque entre ambas fuerzas desencadenó una destrucción de terrible magnitud pero aún así, mientras miles de seres morían gimiendo de terror, ellos siguieron luchando hasta que finalmente la misma realidad se rompió. El mundo perdió su unidad y se desgarró en enormes porciones que a su vez fueron desintegrándose en trozos menores hasta desaparecer, fue entonces cuando los dioses y los demonios comprendieron su error y trataron de remediarlo uniendo sus fuerzas, aún así muchos debieron sacrificarse y fundirse con la tierra y mantenerla así unida, al final solo cuatro de aquellos trozos sobrevivieron, los cuatro planos.

En ellos se recogieron pequeñas muestras de la diversidad de seres existentes anteriormente pero la gran mayoría murió, incapaz de adaptarse al nuevo medio. Sólo las razas más fuertes e inteligentes sobrevivieron: los hombres, los elfos, los enanos, los orcos, los minotauros, los seres oscuros, los troggs, los ogros, los gigantes, los gnomos y pequeños grupos de otras razas.

Los demonios y los dioses habían disminuido en número. Los pocos supervivientes a esta magna obra entendieron entonces la naturaleza de sus espíritus y se unieron en una nueva raza: los Creadores. Eran muy pocos y estaban cansados de sus trabajos así que se retiraron a unas tierras de uno de los planos: El Plano Espejo. Allí crearon una poderosa y nueva raza cuyo destino estaría unido al mundo, su misión sería cuidar del mundo, de los planos a duras penas salvados, y los llamaron dragones. Después de crear a estos seres se retiraron a descansar.

Sólo unos pocos dioses y demonios rehuyeron a sus congéneres buscando por si mismos la venganza. Todos ellos participaron en los planos y andaron entre las razas como antiguamente se había hecho. Pero eran mucho menos poderosos que antaño y muchos se servían de esas razas para sus fines. Enseñaron a usar la energía de la tierra a sus servidores y así nacieron magos, clérigos y druidas.

Sin embargo estos dioses y demonios comprendieron demasiado tarde que los nuevos planos necesitaban la magia para sobrevivir y que cuando esta era usada, la suya era absorbida para sustituir a la gastada. Algunos lo entendieron demasiado tarde y para vengarse de la tierra que los

mataba se transformaron en enormes monstruos que vagaron por los planos destruyendo y matando. Pero la mayoría de estos regazados decidieron huir de los planos, primero viajaron al plano Sombra, donde los magos eran escasos y crearon los portales para refugiarse en zonas, pequeñas y caóticas, que habían sobrevivido a la destrucción primera. Pequeños planos.

A estas tierras, pequeñas islas en un océano de caos, conocidas como las Islas del Destierro, se dirigieron todos los restantes. El viaje desde allí a los planos era difícil y sólo podían realizarlo si sus seguidores les abrían portales mágicos que habían dejado en los planos en su huida, pero en las Islas su magia se nutría del caos y vivían eternamente. Los dragones recorrieron los planos y mataron a la mayoría de las bestias que anteriormente habían sido dioses o demonios y luego se retiraron al plano Espejo dejando vigías en los planos restantes.

En el plano Espejo era hermoso y una imagen de lo que había sido el Único antes de ser destruido. En él vivían los dragones y los Creadores rodeados de pequeños grupos de elfos y ogros. El porqué de estas razas se desconoce pero seguramente los dioses y los demonios se llevaron consigo a las razas que mejor les habían servido.

En el plano conocido como Oscuro la raza de los Seres Oscuros se fortaleció y finalmente predominó sobre las demás que fueron eclipsadas por el poder de estos.

En el plano Sombra fueron los Trogg quienes mejor se adaptaron a sus perpetuas sombras, a su noche, sin fin. Los elfos y los hombres fueron desapareciendo y finalmente solo los enanos sobrevivieron junto a los Trogg. Los pocos humanos y orcos supervivientes fueron empleados por los troggs como esclavos y finalmente como ganado para alimentarse. Los enanos cavaron enormes cavernas y decidieron vivir en estas, totalmente autosuficientes. Cerraron las puertas y su recuerdo desapareció.

En el plano de la Luz un dios se sacrificó para proveerle de luz, sólo cíclicamente esta menguaba para volver a reinar en unas horas. Un demonio se convirtió en las fuerzas de la naturaleza y mientras en los otros planos apenas había variaciones, en este plano había vientos, tormentas y otros fenómenos climáticos. Así las razas más adaptables a estos ritmos cambiaron para reinar sobre estas tierras, tanto humanos, como elfos, orcos y demás razas. Aquí los reinos crecieron en número y tamaño.

A lo largo de los siglos la magia disminuyó en poder y muchos de los demonios y dioses que trataron de volver a los planos se vieron reducidos a meras sombras de lo que habían sido.

Los dragones menguaron en sus visitas y finalmente sólo quedó un dragón por plano para que velase de las criaturas y las tierras pero sin participar en los acontecimientos. Un dragón negro moró en el Plano Oscuro y desde allí observó como los Seres Oscuros crecían en poder y conocimiento hasta que aprendieron los secretos de los portales arcanos.

Un dragón plateado se estableció en el Plano Sombra y vio como los enanos desaparecían bajo tierra y como los humanos se convertían en ganado para los troggs.

Y un dragón verde voló sobre el Plano de la Luz para ver las guerras y la desaparición de Imperios.

Esta es la historia de la Primera Era.

### *Historia de la Segunda Era*

Los dragones se habían retirado de la faz del mundo y los demonios y dioses eran adorados por multitudes en el Plano de la Luz que deseaban su regreso para conseguir el poder sobre los demás.

Así en el Plano Oscuro la civilización de los Seres Oscuros estaba en su apogeo y mientras el Plano se agostaba y moría, sus habitantes descubrieron el uso de los Portales que en tiempos antiguos habían construido los Exiliados, los demonios y dioses que no se unieron a sus hermanos en el Plano Espejo, hogar de los dragones.

En el Plano Sombra el Imperio Trogg había crecido enormemente y su extensión no era comparable a ningún otro reino en los planos. Como dicho plano carecía de energías mágicas suficientes para el uso de esta, los trogg aprendieron a ir más allá de los límites de su mente y a manipular la de los demás con sus sentidos. Las armas se abandonaron para usar este nuevo y refinado estilo de vida. Los troggs que se mostraban contrarios a tratar a los humanos como ganado eran expulsados al Plano de la Luz mediante los portales, cuyo funcionamiento entendieron a un nivel muy básico.

Sin embargo los Seres Oscuros lograron reunir las energías mágicas suficientes, en un mundo donde esta desaparecía rápidamente, agotada por magos terriblemente poderosos, para abrir un portal y modificar sus propiedades de forma que se originó una ruptura en la realidad de los planos y un pequeño número de Seres Oscuros pasó al Plano Sombra. Su llegada fue anunciada por terribles tormentas mientras se rasgaba la realidad. Luego se ocultaron esperando creer en número.

En el Plano de la Luz el Imperio Klistarl comenzó a menguar debido al cambio climático que enfrió dicho plano reduciendo la temperatura y haciendo inhabitables muchas regiones.

En el Plano Sombras los Seres Oscuros recuperaron energías y usando su magia abrieron un Portal, la Puerta Oscura, hacia su plano, por dicha Puerta entraron legiones de ellos y la guerra con el Imperio Trogg comenzó. Dicha guerra duraría cientos de años. Tras innumerables batallas el Imperio Trogg comenzó a perder sus territorios y su ejército de telépatas se demostró muy inferior a su homólogo oscuro. Las derrotas hicieron que los troggs comenzaron a estudiar el funcionamiento de los portales y como bloquearlos. Mientras en el Plano Oscuro la muerte era dueña de cientos de miles, mientras esperaban que el Portal se abriera de nuevo. Muchas ciudades quedaron vacías y únicamente los magos hacían habitables las restantes, lo que a su vez desgastaba la magia de la tierra y provocaba nuevas catástrofes.

En el Plano de la Luz el Imperio Klistarl acabó por reducirse a una pequeña isla mientras se elevaba el Imperio Melnibones, creado por los troggs exiliados a este plano y sus aprendices.

Para entonces en el Plano Oscuro miles de seres oscuros esperaban a escapar de un plano muerto y sus hermanos luchaban en el Plano Sombra contra los troggs, en medio de enormes victorias, pero demasiado lentamente para salvar a su gente. Finalmente cayó la capital del Imperio Trogg y el final se precipitó, y con él vino el éxito en las investigaciones de los pocos magos de Trogg y cuando todo estaba perdido en un sacrificio semejante al de los dioses y demonios, que salvaron los planos, bloquearon eternamente la Puerta Oscura y crearon el Abismo que cruzó el plano dividiéndolo en dos y salvando a los últimos troggs de morir bajo la amenaza oscura. El Abismo era semejante al océano de Caos y todo intento por cruzarlo sólo trajo la muerte a miles de Seres Oscuros. Los magos trogg desaparecieron y sus conocimientos los guardaron en la Biblioteca, en una isla en medio del Abismo.

En el Plano Oscuro el portal permaneció cerrado para desesperación de todos. La raza de Seres Oscuros reunió sus últimas fuerzas pues sabían que el plano Sombra era pobre en magia y sus hermanos no podrían abrir un portal allí. En el Plano Sombra los Seres Oscuros sabían que su vida estaba a salvo, pues en dicho Plano la vida sobrevivía sin necesidad de magia y los recursos eran ricos pero su desesperación era enorme al saber que no tenían poder para el uso de los Portales de dicho plano y que sus hermanos estaban condenados a morir. Quedaron así divididos de forma que toda comunicación entre ambos planos desapareció.



En el Plano de la Luz el Imperio Melnibones se desgarraba por una guerra civil mientras los demás reinos crecían en poder y lograban deshacerse de las garras de los Exiliados, bajo cuyo mandato habían estado hasta entonces.

### Historia de la Tercera Era o la Era del Encuentro

Y entonces el Dragón Verde del Plano de la Luz percibió el peligro que amenazaba a todas las razas a su cuidado y despertó de su letargo y bajó entre los hombres del más sabio de los Reinos, Drakonia. Allí aconsejó y empezó a preparar lo que habría de llegar.

En el Plano Oscuro las huestes estaban preparadas, únicamente las ciudades sobrevivían y cualquier acto de magia estaba dedicado a la supervivencia de la especie, mientras los magos reunían las últimas energías arcanas en un intento de abrir una de las Puertas.

Bajo la noche perpetua del Plano Sombra los troggs supervivientes vivían en el miedo, usando objetos dejados por los magos volvieron a usar las Puertas para ir al plano cercano, el Plano de la Luz, donde temían que llegara su enemigo para usar las amplias energías arcanas disponibles. En el hogar de los Creadores se observaba con preocupación el devenir de los planos menores y de sus razas, sus servidores dragones pronto deberían intervenir para impedir que fueran destruidos por la marea negra, pero aún así temían usar su poder y contribuir así a la perdición de lo que antaño habían salvado.

En el Plano de la Luz el equilibrio entre los Reinos era débil y pronto estalló la guerra. Mientras tanto los Seres Oscuros abrieron brevemente uno de los Portales e hicieron viajar por él a una de sus ciudades-fortaleza, con ellos llevaron a parte del ganado que habían llevado a su plano desde el Plano Sombra para alimentarse, pero esta vez sus ataduras mágicas eran orientadas a la lucha, los Seres Oscuros no se descubrirían hasta haber recabado información sobre el Plano de la Luz y sus belicosos habitantes. La llegada de la Ciudadela fue precedida de las terribles tormentas que provoca el paso de los Portales mediante el uso de la magia.

Los troggs descubrieron textos antiguos y se sorprendieron al descubrir nuevas razas. Su pequeño reino en el Plano Sombra se fortaleció y exploraron sus dominios.

El Dragón Negro observaba como los Seres Oscuros restantes agonizaban y morían por miles en su plano, incapaz de hacer nada por una raza que se había destruido a si misma.

Su hermano, el Dragón Plateado, no cesaba de observar como los Seres Oscuros atrapados en el Plano Sombra aprendían el resultado del uso de la magia y su nefasta influencia para los Planos, allí su civilización, vencedora sobre el Imperio Trogg había liberado al ganado humano y reconstruido lo destruido en la Guerra. Contra su propia esencia, los Seres Oscuros olvidaron el uso de la magia que alimentada por el Abismo podría haber abierto algunos de los Portales y decidieron vivir en equilibrio con su hogar, no sin ello abandonar su violento estilo de vida. Pero dicha violencia era puramente física, pues las tierras del Plano Sombra exigían grandes esfuerzos para sobrevivir fuera de las antiguas ciudades Trogg. Al otro lado del Abismo los troggs buscaban el medio de vencer a su enemigo oscuro.

Fue entonces cuando la Ciudadela decidió comenzar a desestabilizar el Plano de la Luz atacando la capital del Imperio de los Siete Soles, su ataque tuvo dos consecuencias de importancia, la primera fue que la capital, Ciudad Sol de Occidente, fuera abandonada y la segunda que aprendieran que los humanos y las demás razas eran mucho más fuertes en la lucha de lo previsto. Pero dicho ataque provocó miedos e inquietudes, y la llama de la guerra creció para ser apagada por un grupo de troggs que hicieron correr e rumor de la existencia de los Seres Oscuros y su verdadero

propósito, dicha noticia, no del todo exacta, provocó que los Reinos unieran sus fuerzas ante esta nueva amenaza quedando sólo Melnibone en sus primeros propósitos de guerra y conquista. La Ciudadela viajó entonces hacia el sur, a las tierras de las cuales procedían aquellos rumores para asestar un doble golpe, destruir a los troggs existentes y descubrir como habían llegado allí. Si viaje, oculto por las nieblas de la magia era lento pero constante y pronto atisbó las destruidas ciudades de la Tierra Oscura, DarkLand. En breve estuvo sobre las ruinas de las Arpías y una vez allí, intentó destruir cualquier intento trogg por unir a los Reinos. Después sólo quedaría abrir permanentemente una Puerta a su plano y permitir la llegada de todo su pueblo pero esta misión no pudo cumplirse.

Mientras esto ocurría el Dragón Verde desapareció entre los mortales y viajó al Plano Espejo para informar a sus congéneres y prepararse para lo inevitable si el equilibrio no era establecido. Los troggs buscaban entonces a los Garthianos, su semilla, los descendientes directos de los troggs exiliados y poseedores de los conocimientos mágicos necesarios para entrar en la Biblioteca y aprender los hechizos arcanos.

En los Reinos se empezaban a conocer y descubrir retazos de los Portales y su función, y sus propiedades.

#### *Historia de los Exiliados y las Puertas*

Los Portales fueron creados por los Exiliados, dioses y demonios que no se reunieron con sus iguales en el Plano Espejo. Estos seres tenían un gran poder y muchos iguales a ellos habían contribuido a la creación de los Planos imbuyéndolos de su esencia y poder. Ese fue el origen de la magia y fueron ellos quienes enseñaron a los magos y clérigos que recorrerían el mundo como sus heraldos.

Demasiado tarde se dieron cuenta de que la magia gastaba la energía de la tierra en grandes cantidades agotando las fuentes de la vida y su obra se volvió contra ellos pues cuando más permanecían en los Planos y más usaban su poder, menos energías arcanas poseían, ya que estas eran absorbidas por los Planos sin que pudieran evitarlo de ninguna manera.

Llegados a este punto decidieron rehuir a sus iguales y la mayoría se unió para crear los Portales, una puertas arcanas con las que podían cruzar a voluntad entre los Planos Oscuro, Sombra y de la Luz y a su vez unas pocas llevaban a las Islas del Destierro, en el centro del Océano del Caos. Estos pequeños territorios, trozos supervivientes del Único, el mundo original, flotaban en medio de terribles energías que alimentaban a los dioses y demonios allí establecidos, pero al tiempo los retenían como gruesas cadenas en el exilio. Sin embargo gracias a las puertas y a sus servidores era posible volver a los Planos.

Sin embargo unos pocos de estos caídos en desgracia no se conformaron con su suerte y algunos se transformaron en terribles monstruos, las Bestias, que recorrieron Klaskan devastando todo a su paso, otros perdieron su poder y acabaron siendo meras sombras de su antaño grandeza.

Los dragones remediaron dicha situación bloqueando los Portales y matando a muchas de las Bestias. Los dragones únicamente salvaguardaban los planos y en consecuencia usaron su magia para bloquear los Portales a las Islas del Exilio, pero los demás los dejaron operativos.

La vuelta de los dioses y demonios se hizo casi imposible y sólo aquellos con cultos poderosos podían romper el bloqueo mágico y hacer acto de presencia por cortos periodos. Los Exiliados fueron pasando al olvido, salvo en los pocos casos que sus cultos sobrevivían como Ariocho y Sarggonas, dos demonios poderosos. El primero se caracterizó por el envío de sueños a sus

seguidores y así mantuvo su culto. El segundo, de gran poder, logró en dos ocasiones romper el bloqueo mágico durante algún tiempo, estos periodos son recordados con pavor.

Las Puertas o los Portales son indestructibles, ninguna herramienta ni magia les hace daño y se piensa que sólo los Creadores podrían destruirlos con su poder. Muchos siguen abiertos y pueden ser atravesados por todas las razas excepto los Seres Oscuros, que sólo pueden atravesar unos pocos, de hecho sólo se conoce uno, la Puerta Oscura que comunica los Planos Oscuro y Sombra. Al parecer la naturaleza de los Seres Oscuros impide que puedan atravesarlos pues su siempre cambiante forma resulta destruida. Únicamente por medio de grandes energías arcanas logran traspasarlos.

Su apariencia es siempre diferente y parecida, todos tienen forma de arco de piedra grabada con extraños símbolos. Bajo ellos aparece una superficie que al tocarla adquiere una textura acuosa, el viaje a través de ellos es inmediato, pero los magos suelen sufrir repentinos desfallecimientos. En el Plano Oscuro hay cerca de cuatro que comunican en todos los casos con el Plano Sombra y el Plano de la Luz en proporción de tres y una, uno de los primeros es la Puerta Oscura. En el Plano de la Luz existen varias puertas, la mayoría, cuatro, enlazan con el plano Sombra pero hay una que lo hacen con el Plano Oscuro. Una de ellas está al norte de la capital de Drako·nia. En el Plano Sombra hay muchísimas puertas, fue el último habitado por los Exiliados allí hay más de una docena de Portales a los otros dos planos y a las Islas del Destierro. En la zona que actualmente posee Trogg hay dos de esas puertas, una de las cuales comunica con otra en Altas Tribus y otra de las cuales comunica con una situada en la Isla de Melnibone.

Las Puertas a las Islas de Destierro, exceptuando la Puerta del Océano, están bloqueadas por grandes energías arcanas y su ubicación no es conocida. La Puerta del Océano es un modo más sencillo para los Exiliados de volver al Plano Sombra y de ahí viajar a cualquier de los otros. La razón de dicha facilidad es desconocida, hay indicios de que algunos exiliados unieron fuerzas para abrirlo consiguiendo en parte dejar una pequeña abertura que permite estancias cortas en los planos. El Océano de Caos parece atar a los Exiliados haciendo que vuelvan a él desde cualquiera de los planos rasgando la realidad y la capacidad del Exiliado de permanecer en el plano depende de su poder.

Las antiguas ubicaciones de los Portales no son del todo veraces hoy en día pues ha habido grandes cambios en las tierras y nadie reconoce los antiguos mapas tras la Era Oscura. Muchos esperan que los Portales resultasen destruidos o perdidos para la eternidad.

### *Sobre Dragones y Bestias*

Los dragones son los guardianes de los Planos y los habitantes del Plano Espejo. Fueron creados para esta misión por los todopoderosos Creadores. Los Creadores son los seres nacidos de la unión física y espiritual de dioses y demonios.

Los dragones salvaron a los Planos Oscuro, Sombra y de la Luz de las Bestias y con su magia bloquearon los Portales que usaban los Exiliados desde las Islas del Destierro para volver a los planos.

Su magia, al revés que magos, clérigos, dioses o demonios no tiene su origen en la energía arcana de los Planos sino en su interior, son enormemente poderosos y no actúan a menos que no halla otro remedio.

En la actualidad sólo uno de ellos es conocido por las razas mortales, el Dragón Verde, Guardián del Plano de la Luz. En el reino de Drako·nia se le conoce como Verden Brillo Verde. En los otros

dos planos, el Dragón Negro y el Dragón Plateado se han apartado de las razas y vigilan desde la distancia.

Los dragones pueden viajar entre los planos sin necesidad de los Portales, pero también pueden hacer uso de estos.

Los dragones son las herramientas de los Creadores y normalmente no interfieren en los asuntos de las razas, la mayoría de su raza vive en el plano Espejo, en las enormes Ciudades Dragón. Sus antagonistas fueron las Bestias y en la lucha que aconteció las vencieron en su mayoría, reduciéndolas a meros recuerdos de su horror.

Las Bestias son enormes criaturas de terrible violencia y fuerza, tanto física como mágica, en que se transformaron los dioses y demonios que no formaron parte de los Exiliados y decidieron vengarse de los Planos. Su paso por la tierra era señal de muerte y devastación y durante cientos de años fueron temidas y hasta reverenciadas.

En el Plano de la Luz sólo sobrevivieron algunas de estas Bestias. La Bestia Marina, conocida antaño como Absablo, demonio de terrible poder. Su forma es vagamente humanoide y posee una enorme cola y garras. Su tamaño es inmenso y fue ella quien destruyó la Ciudad Sumergida. Los Grandes Magos, discípulos de los Exiliados crearon un Báculo que controlaba a la Bestia y la hicieron sumergirse en los océanos durante cientos de años. Muertos dichos magos, el Báculo cayó en Poder del Imperio Klistarl durante la Segunda Era y fue guardado, desconociendo los poderosos Sumos Sacerdotes su poder. En la Tercera Era dicho Báculo viajó con su portador a la Ciudad Sumergida, se desconocen las circunstancias exactas, pero su poder fue activado y la Bestia Marina destruyó el cimiento que sostenía la ciudad que se hundió en las profundidades.

La Bestia dejó de ser vista y el Báculo yacía entre las ruinas hasta que fue encontrado por los exploradores de la Ciudad de las Mil Cúpulas, herederos de los habitantes de la Ciudad Sumergida y conocidos como la Flota Maldita.

La Bestia es como se conoce a la segunda de estas criaturas, tiene un enorme tamaño y forma de reptil, aunque posee zarpas y unas poderosas mandíbulas. Esta Bestia ha sido la menos violenta de las tres, vive en los pantanos de Tierras Muertas, uno de los Reinos. Fue ella la que destruyó al mago que regia los destinos del país y que creyó poder controlarla. En su error resultó muerto. Es la más activa de estos monstruos y en la actualidad es alimentada por el pueblo de Tierras Muertas hasta el punto de que ha adquirido cierto "cariño" por ellos y les evita todo mal, conteniendo por ejemplo a las desconocidas serpientes del pantano, grandes serpientes de alta inteligencia que a menudo surgían de la profundidades del pantano para intentar vencer de nuevo a la bestia y poder entonces caer sobre los habitantes de Tierras Muertas, ignorantes del peligro.

En las profundidades del Plano de la Luz habita Lencor, la Tercera Bestia, que jamás ha salido a la superficie ni luchado contra los dragones, se desconoce todo de él salvo que en sus orígenes era la diosa D'sha y que su única acción fue destruir los reinos enanos de las profundidades.

Las Bestias del Plano Sombra fueron muchas menos y sólo se recuerda al Gigante, de forma humano y altura increíble, que fue abatido por el Dragón Plateado, y que en su caída destruyó la Ciudad de Trogg, la mayor que halla existido en la historia de los Planos.

En el Plano Oscuro los Seres Oscuros vencieron a varias de estas Bestias, cosa inimaginable para otras razas y libraron a su tierra de la devastación. En la historia de Klaskan ha habido épocas de tinieblas pero ninguna es comparable a los cientos de años en que las Bestias y los dragones libraron sus batallas.

En el pasado y tras el logro de los Seres Oscuros de viajar hasta el Plano de la Luz, el Dragón Verde emprendió el viaje al encuentro de la Ciudadela se estos y tras espiar sus movimientos viajó el Plano Espejo para informar de la amenaza. Los Seres Oscuros, de por si enormemente poderosos, no son una amenaza por esta razón sino porque su uso abusivo de la magia destruye las fuentes de esta y agosta los Planos, destruyendo la vida, tal como ha sucedido en su propio Plano.

### *Sobre los Reinos de la Tercera Era*

Los Reinos es el nombre por el cual se conoce a los variados países de humanos, enanos, elfos, orcos y demás razas que habitan en el Plano de la Luz. Su existencia está marcada por las continuas guerras y las breves pausas entre ellas.

Sólo dos Imperios surgieron entre los Reinos capaces de establecer una paz duradera. Durante la Segunda Era el Imperio Klistarl extendió su manto sobre casi todos ellos y sólo los más remotos quedaron libres de su yugo. Pero el cambio climático que sufrió el Plano de la Luz, que algunos apuntan a algún Exiliado, acabó replegándoles a una isla de clima tropical en el norte de Klaskan.

El Imperio Melnibones tuvo una duración mucho menor y acabó desgarrado por una guerra de sucesión en medio de la cual la mayoría de los territorios se independizaron para pasar a recuperar su anterior libertad. Sólo perduró el origen de dicho Imperio que es la isla de Melnibone. Otros reinos en la historia de Klaskan se han dado el nombre de Imperios pero ninguno de ellos ha pasado de ser un reino ligeramente importante.

En el pasado los Reinos han sido tantos y tan diversos que sería imposible intentar repasar su historia, pero sí podemos resaltar su capacidad para la guerra, cientos de años de batallas han conducido a una capacidad guerrera altísima donde una gran proporción de la población sirve en el ejercito. Las técnicas de guerra han sido tales que se ha llegado a descubrir la pólvora.

En la actualidad sí podemos revisar un poco la historia de los Reinos, tal y como está incluida en los volúmenes correspondientes.

A corto espacio de tiempo los Creadores preveyeron que los Seres Oscuros intentasen llegar a la Puerta situada en las Ruinas de las Arpías, entre los reinos de Altas Tribus y Darkland para abrir el portal y pasar al Plano Sombra. Si dicha acción fracasó o no es algo desconocido, pero todo parece indicar que así fue pues no llegaron nuevas Hordas de Seres Oscuros.

Por otro lado Melnibone continuó su guerra para intentar recuperar su "Imperio" y la guerra entre DarkLand, Altas Tribus y Bajas Tribus continuó en breve, pues la zona era continua fuente de tensión. La situación era de una violencia tal que incluso los enanos acabaron por recurrir a las masacres indiscriminadas reduciendo el norte de Darkland a cenizas.

Respecto a los demás países todos descubrieron retazos del complejo mundo que les rodea y de la existencia de los Planos y de los medios para viajar entre ellos.

Habían corrido rumores de un inexistente ataque en masa de los Seres Oscuros, que tras su enfrentamiento en la Ciudad de Occidente, capital del Imperio de los Siete Soles, eran conscientes de la dureza y capacidad de los Reinos. Este rumor provocó la unión de muchos de los reinos para enfrentarse a dicha amenaza, pero cuando esta se desvaneció continuó el clima bélico.

Trogg logró establecer contacto con el Plano de la Luz y acabar con su aislamiento, se fortaleció y sus ejércitos fueron muy terribles. Sus acciones pudieron desequilibrar la balanza pero también podían arriesgarse a atraer la atención de los Seres Oscuros antes de estar preparados a pesar de

lo cual apoyaron de forma indirecta a Darkland.

### *Sobre la Cuarta Era o la Era Oscura*

En este punto la historia se confunde tras una serie de guerras que se prolongaron durante centurias llegando a reducir a la civilización a la nada... y las tierras se volvieron salvajes y seres que no deberían existir las recorren y nadie reconoce las formas de las tierras ni conoce nada más que su propia y reducida tierra en este punto comienza la Quinta Era cuya historia será escrita a continuación... por vosotros.

Los breves retazos de información llegan en documentos rescatados y pequeñas crónicas. El principios de la Cuarta Era, marcada por la guerra, los Reinos se enfrentaron a una situación desconocida hasta entonces. Los Seres Oscuros y los trogg llegaron al Plano de la Luz e intervinieron con sus tropas en las guerras existentes.

Así mientras Sindaria y Teocracia colaboraban en atacar a Melibone, la flota de esta resultaba muy dañada por los ataques combinados de flotas de menor importancia y tamaño pero dirigidas con gran habilidad y haciendo un inteligente uso de la magia para dañar los enormes barcos de Melibone. Con la cabeza de puente existente en el sur de la Isla de Melibone los teócratas y sus aliados elfos lanzaron varios asaltos contra la capital mientras esta era defendida por su guarnición y hordas de esclavos lanzados al ataque. Entre tanto las fuerzas imperiales en Tierras Libres embarcaban para volver a defender su patria de los continuos asaltos.

En el clímax de esta guerra un ejercito conjunto de Darkland y Melibone se enfrentó a uno ejercito de humanos de Teocracia y elfos de Sindaria siendo el combate de tal crudeza (la magia jugó un aspecto muy importante) que sobre el campo de batalla quedaron los cadáveres de la mayoría de ambos ejércitos. Tras este combate Melibone logró expulsar a los invasores pero quedó tan debilitada que no pudo afrontar las guerras posteriores.

Las tropas restantes de Darkland y Altas Tribus actuaron con gran presteza para enderezar la situación en Tierras Libres, donde los ciudadanos a las ordenes de Lady Nadia habían logrado provocar un gran número de bajas a los atacantes, aún perdiendo dos de sus ciudades. En el asalto a la capital el combate decayó fundamentalmente en manos de los ogros de Altas Tribus cuyo cuerpo a cuerpo derrotó a numerosas unidades humanas mientras los magos de Darkland neutralizaban a los arqueros de Tierras Libres. Unidades de Klistarl ayudaron al ataque y provocaron una completa derrota. En el asalto posterior la población fue masacrada por la gran resistencia y el país cayó en manos de los invasores a un gran precio.

Sin embargo gracias a la ayuda de Tierras Muertas una parte de la población y tropas supervivientes lograron escapar al continente del Oeste. El Imperio de los Siete Soles resultó absorbido por Draco-nia y Darkland al haber caído su capital administrativa y militar bajo el ataque de los Seres Oscuros. En los años posteriores el Emperador no pudo mantener el control de las dispersas ciudades que se acogieron a los reinos existentes cuya protección era más efectiva.

En el Continente del Este las tropas enanas y draconianas atacaron con éxito a Darkland destruyendo por completo la ciudad portuaria más importante de dicho reino y tomando la fortaleza que habría paso al corazón del reino oscuro. Sin embargo el potencial de Altas Tribus aún estaba intacto y con su ayuda la situación fue dada la vuelta. Tropas de Darkland y Altas Tribus contraatacaron e hicieron retroceder a enanos y minotauros hasta la línea de fortalezas enanas en las montañas. La economía de Darkland se resintió del ataque y su posterior contribución a la guerra fue mínima.

En Draco-nia sufrieron el ataque masivo de los Seres Oscuros en sus ciudades protegidas por pequeñas guarniciones, únicamente los ingenios de los gnomos lograron sorprender al enemigo logrando salvar a todas ellas en un éxito sin antecedentes. Los minotauros se retiraron a defender su patria del desconocido atacante que había estado a punto de capturar la totalidad de sus ciudades en un solo ataque.

Tierras Muertas inició un reclutamiento de Servidores pues la presión de Teocracia y de Yanuras se acrecentó tras la construcción del Camino que unía a ambas naciones con Sindaria a base de una línea de fortalezas defensivas. Sin embargo estos esfuerzos se demostraron inútiles cuando los rebeldes de Yanuras se lanzaron a la revolución contra los dirigentes de las tribus. El enorme ejército de Yanuras quedó dividido en pequeñas facciones que lucharon entre sí mientras los rebeldes ganaban adeptos. Esta situación fue aprovechada por los pequeños reinos limítrofes para ganar terreno. En el norte y en el este se perdieron varios territorios a manos de Bárbaros y LOC. Sin embargo el clima bélico alcanzó a estas naciones cuando ejércitos de Sindaria y Teocracia acudieron en ayuda de su aliado destruyendo la ciudad rebelde de Las Nubes y a todo su ejército en la batalla de la Llanura Roja. Sin embargo Bárbaros se reforzó y tomando fuerzas gracias a los contingentes de tropas huidas retomó el combate expandiéndose más allá de lo creíble. LOC centró sus esfuerzos en hacerse con los centros comerciales de Yanuras y pagó muy caro dicho intento cuando un ataque de Yanuras destruyó varias de sus fortalezas en el sur. Sin embargo la situación era tan inestable que cuando los elfos decidieron retirarse a sus bosques alertados de la presencia de extrañas criaturas en ellos Yanuras volvió a caer en un caos que Teocracia no pudo evitar.

Tierras Muertas aprovechó esta situación para trabar contacto con la Bestia y buscar el emplazamiento de los objetos arcanos que llevaba siglos buscando, misión la cual, tuvo un éxito parcial. Sus pantanos quedaron a salvo de las guerras exteriores.

La Flota Maldita logró su propósito al destruir el potencial naval de sus rivales y lograr el control de los mares dejando incomunicadas a las fuerzas invasoras de la isla de Tierras Libres y logrando que el comercio fuera casi imposible.

En este clima un enorme ejército trogg se sumó a las tropas de Darkland asaltando las fortalezas enanas al tiempo que los orcos hacían lo propio en el este. Aunque en el este las fortalezas rechazaron el asalto, la suerte en el oeste fue más bien para los atacantes que tomaron dos de las tres fortalezas enanas y lograron acceder al paso del Enano que permitía entrar en los valles interiores de la cordillera de Bajas Tribus.

Los Seres Oscuros volvieron a golpear cerca de las Ruinas de las Arpías, en esta ocasión los derrotados fueron ellos pues un importante contingente orco les expulsó de ellas... y en su retirada destruyeron una ciudad de Darkland que estaba desprotegida por el envío de fuerzas hacia el norte.

El colapso de Yanuras fue inevitable pero también arrastró a Bárbaros cuyas ciudades sufrieron los efectos de la guerra. Sin embargo LOC logró éxitos militares no esperados logrando una expansión importante hasta las cordilleras del Oeste y recuperando una serie de posiciones perdidas hacia mucho tiempo en las primeras guerras con Yanuras.

Sindaria sufrió el azote de varios ataques en forma de guerrilla de Melibone que dañaron ciudades y fortalezas sin llegar a representar un intento importante de invasión pero que supusieron revueltas en ciertos estamentos por el abandono de los antiguos dioses para abrazar a los de Teocracia. Esta situación se tradujo en una intervención de Teocracia en apoyo de los sectores élficos que la apoyaban y una paz tensa.

Tierras Libres permaneció bajo el mando de los invasores de Darkland y Altas Tribus que se repartieron el territorio y descubrieron los últimos reductos de Nadia, la dura dirigente, destruyéndolos sin dificultad. Tomaron así mismo el puerto del norte y el comercio con el Continente Perdido desapareció empobreciendo mucho la economía de Draco-nia y Tierras Libres que se sumieron en una crisis que provocó la oferta de contingentes mercenarios. Se rumoreó entonces en todas las tierras y reinos que el continente perdido poseía grandes riquezas.

Los enanos aprovecharon para nutrirse de tropas y contraatacar a Darkland que volvió a retirarse demostrando la poca fuerza de sus tropas ante una presión militar. Sin embargo su dirigente, el Gran Mago, habiendo reunido dos de los tomos arcanos convocó a un demonio de gran poder e intentó someterle a su voluntad. Fracásó. Y el demonio descontrolado destruyó el reino y erigió un dominio de terror creando numerosas bestias para su servicio. En esta ocasión los orcos sufrieron grandes derrotas a costa de su vecino pero no perdieron territorio logrando defenderse con un valor sin comparación, acaso, sólo con los enanos cuyas fortalezas fueron atacadas por bestias y deformes seres que lograron destruir parte de ellas y entrar en las montañas. La misma Draco-nia sufrió el acoso de las terribles criaturas que atacaban con un poder y fuerza enormes.

En dicho contexto Klistarl aprovechó para descender desde su isla y atacar el norte de Draco-nia con mucho éxito, los Saurios se demostraron superiores en muchos aspectos a los minotauros y lograron la captura de varias ciudades. El uso de la magia por parte de los saurios impidió el uso de los artilugios gnomos con éxito y únicamente la capital y una fortaleza lograron sobrevivir entre los dos frentes de batalla.

Los enanos acosados por el oeste abandonaron las fortalezas de dicha región centrando sus esfuerzos y tropas en proteger las zonas centrales y orientales de su territorio. Bajas Tribus logró entonces varios éxitos que disminuyeron la presión ejercida por las hordas del demonio.

LOC logró al fin con ayuda de unidades de Sindaria encontrar el emplazamiento de la ciudad de la Flota Maldita, único baluarte de esta. Tras un asedio marítimo fue derrotada por la flota de los atlantes que acabó así con las últimas naves de la Liga Occidental de Comerciantes. En estas circunstancias las únicas naciones con potencial naval suficiente se unieron en un intento por vencer a los atlantes, naves de Melibone, Sindaria y Klistarl se unieron en una alianza antes inimaginable para lograr una victoria pírrica frente a los atlantes pero sin lograr asaltar la Ciudad de las Mil Cúpulas que para entonces estaba construyendo una nueva generación de naves superiores a todas las conocidas.

Absablo golpeó la ciudad atlantes cuando en un acto de estupidez los grandes magos atlantes activaron el báculo que le llamaba y que encontrado por los atlantes en las ruinas de su antigua ciudad. La llegada de Absablo fue precedida por la rotura de las cúpulas y la muerte de casi toda la población. Los supervivientes lograron llegar a una isla explorada con anterioridad por ellos y desconocida para los demás reinos. Absablo se retiró a las profundidades y los atlantes se hundieron en la niebla del olvido. Durante los siglos siguientes los pocos centenares supervivientes lucharon por sobrevivir en un ambiente muy hostil con la única salvaguarda de su potente flota.

En Tierras Libres la ausencia de medios navales impidió el contacto con los centros de poder de Darkland y Altas Tribus, en consecuencia el gobierno acabó en una anarquía y los magos presentes tomaron el poder de las ciudades y fortalezas.

En Darkland las cadenas del demonio se tensaron y su poder fue disminuyendo, con dicha disminución de poder las tropas de Bajas Tribus y Altas Tribus pudieron recuperarse de la continua batalla contra sus criaturas y finalmente ambos ejércitos vencieron a las tropas del demonio al tiempo que este volvía a las Islas del Destierro. Las bestias libres del control de su maestro se dispersaron y demostraron una capacidad de supervivencia sin igual.



En el continente del Oeste las constantes incursiones de Melibone contra Sindaria y Teocracia provocaron una respuesta armada pero la flota combinada fue diezmada y las tropas que alcanzaron a la isla apenas pudieron establecer un cabeza de puente si tomar ciudad alguna. En Sindaria los elfos sufrieron ataques de pequeños ejércitos descontrolados de Yanuras que no lograron traspasar las defensas pero provocaron gran malestar y una continua presión sobre las ciudades élficas.

Tras unos años de continuas batallas las tropas de Melibone lograron expulsar a las tropas invasoras de modo que Melibone contactó con Tierras Muertas y coordinó un ataque en masa contra Sindaria y Teocracia. Las defensas de Teocracia se demostraron impresionantes pero las tropas no parecieron estar a la altura. En varias batallas los Servidores de Tierras Muertas destruyeron el ejército teócrata y asolaron las ciudades, quedando entonces las fortalezas del Camino desguarnecidas de tropas y cayendo en poder de pequeños caudillos. En esta guerra desapareció Teocracia y Sindaria se redujo en territorio a una pequeña porción de sus territorios tras subir las naves de Melibone por los ríos y asaltar varias ciudades.

Quedaba así desvanecido cualquier intento de gobierno que no fuera la menguada Sindaria. LOC en el norte fue perdiendo poder tras sucumbir todo intento de comercio, base de su economía, y tras una serie de divisiones en diferentes estados todo poder centralizado de la Liga de Comerciantes desapareció. Tierras Muertas afrontó parecida suerte al ser asesinado su dirigente por unos secuaces de Teocracia, que vengaron así la suerte de su nación. Sin embargo sus territorios fueron respetados y recibieron muchos refugiados que anteriormente habrían odiado los pantanos que ahora les guarecían de las correrías de tropas y bestias.

La situación en los Continente del Este no era mucho mejor, los debilitados reinos de Bajas Tribus y Altas Tribus permanecían en paz mientras que Draco-nia intentaba recuperar su poder perdido contra Klistarl sin el menor éxito. Los saurios no llegaron a amenazar la capital de los minotauros pero asolaron todos sus territorios limítrofes. Las bestias creadas por el demonio se expandieron por todo el continente llegando incluso al Continente del Oeste aunque en menor número y ante los sorprendidos ojos de humanos, orcos, elfos y enanos lograron aumentar su número ante la indefensión de numerosos pueblos y ciudades.

Los enanos volvieron sus ojos a Draco-nia y ayudaron a su aliado a recuperar algunas ciudades de manos de los saurios que a pesar de ello fundaron nuevas ciudades y fortalezas en la zona recuperando el Imperio Klistarl parte de su anterior riqueza.

Aún es desconocido como pero un enorme ejército trogg entró en la antigua Darkland fundando una nueva dinastía que empezó por recuperar parte de los territorios de su pasado. Del oeste llegaban noticias de continuas guerras y la tensa paz del este permaneció inalterable varios decenios.

Los Seres Oscuros descendieron sobre Darkland desde su ciudadela y expulsaron a los trogg con graves pérdidas y a continuación convocaron al demonio que medio siglo antes había sembrado el terror en Klaskan. Los Seres Oscuros se retiraron entonces y de nuevo un hervidero de criaturas empezó a presionar a los reinos colindantes. La situación se agravó cuando el demonio creó varios cientos de focos de magia que extrayéndola directamente del Océano de Caos le proveían de la energía necesaria para mantenerse en el Plano de la Luz. Las fuerzas de ogros y orcos acabaron por ser vencidas y su líder murió a manos del propio demonio que le venció en batalla cuerpo a cuerpo, a pesar de manejar el orco el Hacha, un objeto mágico de gran poder.

La siguiente víctima del ataque fueron los enanos pero estos demostraron una resistencia tal que a pesar de no conseguir victoria alguna resistieron en sus fortalezas. Draco-nia fue totalmente

arrasada, los poderosos minotauros fueron vencidos por los engendros y las criaturas y hasta Klistarl tuvo que aguantar sus poderosos ataques.

En Bajas Tribus la continua presión del demonio hizo que los enanos cediesen aún más territorio abandonando las regiones orientales y centrando sus fuerzas en el valle central en torno a la capital. Los saurios se enfrentaron a los engendros sin muchos éxitos pero sin ceder un ápice.

La situación era tan caótica que los saurios recurrieron a todos los conocimientos de los Sumos Sacerdotes para expulsar al demonio y lograron un éxito tal que dicho demonio no sólo resultó expulsado sino que fue convertido en una Bestia. Ciertos rumores apuntan a la participación de varios dragones en dichos hechos. Sin embargo los engendros y demás criaturas acabaron por reducir los reinos supervivientes a pequeños núcleos.

En los años posteriores las guerras fueron reduciéndose al aumentar el número de criaturas alimentadas por los focos de magia creados por el demonio. Únicamente Tierras Muertas y Klistarl sobrevivieron entre todos ellos y en cierto modo Bajas Tribus y Sindaria pero muy reducidos. El clima sufrió cambios y la población disminuyó aún más.

En el plano Oscuro toda la Cuarta Era fue un martirio constante que sólo acabó tras el sacrificio voluntario de miles de Seres Oscuros para que el resto sobreviviera. La vida en el plano se redujo a unos pocos Seres Oscuros y varias criaturas muy resistentes.

La situación en el Plano Sombra fue muy diferente a los otros dos planos. A un lado del Abismo los Seres Oscuros siguieron una vida relativamente pacífica y prosperaron en un aspecto complementario a la magia descubriendo aspectos antes no cultivados por su cultura y alcanzando un equilibrio con el medio sin igual en todos los planos. Al otro lado los trogg vivían en el temor de que alcanzaran un medio de cruzar el Abismo y buscaban sin éxito un medio para cruzar hasta la Biblioteca en medio del Abismo para acceder a los conocimientos de sus desaparecidos magos. Además de enviar contingentes de tropas periódicamente al Plano de la Luz en un intento por controlar los eventos allí acaecidos.

### La Quinta Era

Es la Era actual. En ella las diferentes razas se encuentran en un punto de no retorno. Es el momento de ver cuáles de ellas lograrán sobrevivir y que líderes son los más capaces para llevar a su raza a la grandeza sobreviviendo en un medio duro y terrible.

El principio de esta era fue marcado por un calentamiento del clima de modo imprevisto y brusco que provocó diferencias de clima muy importantes con catástrofes naturales y un aumento del nivel de los océanos que inundó todas las llanuras centrales del continente oeste mientras el norte y el sur del continente este desapareció parcialmente bajo las aguas.

Geográficamente el cambio aisló a los núcleos restantes de las diferentes razas y acabó por apagar con los rescoldos de las últimas guerras existentes. Los antiguos mapas habían ardido o describían territorios ahora sumergidos mientras en antiguos mares habían emergido tierras vírgenes. Así pues las diversas razas, restos de su anterior grandeza, tenían la posibilidad de un nuevo comienzo, de protagonizar el Renacimiento de Klaskan.

## Fuentes

A continuación os cito las fuentes y la gente que me ha ayudado a redactar este manual y en parte de los cuales me he inspirado a pesar de que razas, historia, turnos de batalla, mejoras, sistema de batalla, magia y mapa sean obra mía algunas ideas como el movimiento y los héroes son ideas sacadas de dichas lecturas.

*Manual de Klaskan I Edad* escrito por Xoubo quien dirigió la primera partida.

*Manual de Klaskan II Edad* escrito por dehm.

*Manual de Klaskan III Edad* escrito por dehm.

*Manual de Renacimiento* escrito por dehm.

*Apuntes de ^karnak^* escritos por ¿él mismo?

*Lecturas de los manuales de Edad Antigua, Europa Siglo XIV y otros muchos manuales.*

*Juego de PC Master of Magic*, que recomiendo encarecidamente, una obra maestra.

Diversos libros entre los que cabe destacar la trilogía del *Reino de Darwath* y *Ciclo de la Puerta de la Muerte*.

La páginas web

<http://www.seresmitologicos.ne>

[http://www.lib.utexas.edu/maps/map\\_sites/hist\\_sites.html](http://www.lib.utexas.edu/maps/map_sites/hist_sites.html)

<http://perso.wanadoo.es/gesu/historia.htm>

Dar muchas gracias a ^karnak^ por todas las molestias que se ha tomado para discutir, por teléfono, estando él en Canarias y yo en Cantabria (llamaba él generalmente), ideas sobre el juego: el mapa y los tipos de terreno, la exploración, la moral y sus continuos intentos por encontrar un sistema de combate que esperemos cuajen para un proyecto común. Para realizar los diversos mapas he utilizado diversos programas de lo que merece destacar Autorealm, MapCreator y Realmcreator. También agradecer las aportaciones de Genoves, Figor y Trencavel.

## Anexos

En este apartado se irán añadiendo aquellas variaciones o añadidos al manual tras la versión 1.8