



Klaskan

**Manual de Klaskan
Versión Deluxe 2.0
dehm**

Índice

Introducción.....	3
El Árbitro y el Juego.....	3
El Mapa	4
Mapas de Combate.....	6
Movimiento	7
Ciudades.....	8
Productos y Economía.....	9
Construcciones y Mejoras.....	10
Fortalezas	12
Fortificación	13
Torres de Magia	16
Magia	17
Lista de Hechizos.....	20
La Fe: Teocracia.....	28
Sistemas de Gobierno	29
Turnos.....	31
Héroes.....	32
Artefactos	34
La Búsqueda	34
Unidades militares y la Guerra	35
La Batalla.....	36
Asimilación de Ciudades	46
Modificador por Odio.....	47
Personajes especiales	47
Esclavos	50
Revueltas.....	50
El Mar.....	50
Las batallas navales.....	50
Criaturas.....	54
Lista de Criaturas	55
Diplomacia.....	69
Vasallos	71
La comunicación entre jugadores.....	71
El Palacio	72
Comercio	72
Nómadas y Bárbaros.....	73
Razas	74
Historia.....	88
Agradecimientos.....	98

Introducción

El mundo ha cambiado. Las tierras son ahora extrañas y pocas han sido holladas por raza alguna. Tras Eras de continua lucha entre las distintas razas la civilización se ha reducido a un cúmulo de ciudades desde las cuales los pocos supervivientes tratan de resurgir.

Todas las razas tienen un mismo nombre para este mundo: Klaskan, un mundo por renacer. Durante la Tercera Era un gran demonio cuyo nombre está prohibido fue convocado y con él trajo a sus criaturas y la destrucción para todos los que osaron resistirse a él. Gracias a la ayuda de dos razas originales de otros Planos el demonio fue expulsado pero sus criaturas siguieron sembrando la destrucción.

Ahora, tras una Era de oscuridad, ha llegado el momento de las razas que, al borde de la extinción, tienen una oportunidad para resurgir.

¡Es la hora del Renacimiento!

¿Cuál es tu misión? Tomar el mando de una raza y mediante la guerra, la diplomacia, la construcción, la magia, la tecnología, la exploración y el comercio llevarla a la cúspide del poder. En esta misión no estás solo, en tu ayuda acudirán los héroes que gracias a sus habilidades y bajo tu dirección serán los responsables del futuro de vuestra raza!

Klaskan Renacimiento es un juego que permite a un jugador una libertad de acción e interpretación cuyo límite lo impone el mismo jugador. Las reglas que se exponen a continuación recogen los aspectos más generales del juego pero cualquier acción que no aparezca reflejada en ellas podrá consultarse al árbitro.

El Árbitro y el Juego

Este juego tiene su origen cinco años atrás cuando dirigí una partida de un juego del mismo título, aunque muy diferente contenido, que no llegó a cuajar debido a la complicación de las reglas.

Me decidí entonces a hacer un manual más completo y sencillo que conjugase la estrategia con la interpretación, permitiendo una gran libertad de acción. Quería introducir elementos originales en un género, la estrategia por correo electrónico, en el cual faltaba un enfoque diferente con menos cifras y números: un

sistema de combate realista y cercano al jugador que atrajera a los amantes del arte militar, posibilidades de construcción y economía para los aficionados a los juegos de dicha línea y un aspecto interpretativo, gracias al trasfondo y a las muy diferentes razas, que gustara a los jugadores de rol.

Gracias a la ayuda de varias personas entre las cuales puedo destacar a Karnak y Raúl hemos podido desarrollar un juego con amplias posibilidades. Al tratarse de un proyecto en constante evolución podéis remitirme cualquier sugerencia: dehm

El Mapa

En Klaskan cada jugador comienza en un lugar al azar del cual conoce muy pocos territorios, dicho conocimiento debe ampliarse mediante la exploración que irá desvelando nuevas extensiones. La niebla del desconocimiento irá retirándose a medida que el jugador envíe exploradores, héroes o tropas a explorar los confines de sus territorios.

En las Crónicas se habla sin embargo de un final, un límite más allá del cual el viaje no es posible. 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.

Pueden distinguirse ocho tipos de terreno: **los llanos, los bosques, los desiertos, las junglas, los glaciares, las colinas, las montañas y los océanos.**

Cada uno de ellos afecta de forma diferente al combate, al movimiento y a la producción de las diferentes razas que habitan en Klaskan. Estos factores se estudian más adelante y son vitales a la hora de construir una ciudad.

Razas como Saurios y Atlantes sobreviven con dificultad en territorios glaciares.

En los territorios podemos apreciar ríos, desfiladeros, pasos, vados, puentes, nodos, ruinas o acantilados, zonas dentro de las cuales no puede haber ciudades. Así mismo en el mapa también se puede

apreciar la existencia de ciudades, fortalezas, torres, criaturas y ejércitos de nómadas o bárbaros tal y como indica la siguiente leyenda:

	MAR		NODO
	VADO		RUINAS
	BOSQUE		PUERTAS
	LLANURA		CIUDAD
	DESIERTO		FORTALEZA
	COLINA		TORRE MAGIA
	MONTAÑA		PUENTE
	JUNGLA		
	PASO		

En Klaskan hay lugares donde la energía arcana de la magia es muy abundante. En ellos tradicionalmente se han elevado torres de magia pues permiten manipular la energía con más facilidad. Reciben el nombre de Nodos.

Todos los jugadores reciben un mapa personal que va actualizándose cada turno a media que exploran o aparecen criaturas y ejércitos. Sin embargo en él 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 indicador del tamaño de un país será el número de ciudades y el terreno que controle efectivamente.

El mapa está dividido en provincias o territorios para facilitar el movimiento cuyo tamaño puede variar. Todo accidente geográfico que aparezca en el mapa se considera una provincia a menos que esté dividido en territorios, cada territorio cuenta diferentes puntos de movimiento según su tipo.

Cada territorio posee un número y el jugador que lo explore puede ponerle un nombre si ese es su deseo comunicándose al árbitro. 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.

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. Todo ejército que trate de pasar por un territorio que posea una fortaleza o ciudad no aliada deberá atacarla para conseguirlo.

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. Una ciudad vigila su territorio y todos los de alrededor mientras que una fortaleza vigila el propio y todos los de alrededor en un radio de dos provincias. Esta zona se denomina **área de visión**. Se puede ampliar mediante la construcción de atalayas que también pueden construirse fuera de ciudades y fortalezas, sin embargo 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.

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.

En el siguiente mapa podemos ver el área de visión de la ciudad y su área de influencia, como se puede observar las zonas no exploradas no forman parte de las misma:



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.

Los exploradores tienen una posibilidad base de 80% de éxito salvo que dicho territorio sea muy lejano, territorio situado más allá de tres territorios de distancia de la ciudad más cercana, caso en el cual disminuye en 10% por cada territorio más alejado.

El paso de cualquier unidad por un territorio no explorado dobla el coste en puntos de movimiento y conlleva el riesgo

de perderla, riesgo que aumenta en territorios de glaciación, desierto o jungla. Todo héroe puede explorar el terreno a su paso como si de una búsqueda fácil fuera, salvo el héroe explorador que lo hace con mayor posibilidad de éxito.

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.

Mapas de Combate

En los casos en los que tenga lugar una batalla entre jugadores, éstos recibirán un mapa cuadrado de la zona de combate con los diferentes tipos de terreno y las construcciones.

En el mapa de combate cada unidad ocupa un cuadrado. No pueden acumularse varias unidades en uno. Cualquier unidad que toque a otra sea en diagonal, lateral o frontalmente podrá atacarla.

Una unidad moverá tantos cuadrados como puntos de movimiento posea, teniendo en cuenta los modificadores por terreno.

Un ejército con un héroe capaz o un explorador podrá obtener más datos del ejército enemigo y la existencia de tropas en reservas.

Las montañas ocultan a la unidad enemiga que se encuentre tras ella para dispararla al igual que el bosque permite protegerse mejor del fuego enemigo.

Al final ambos contendientes recibirán un resumen de la batalla, los movimientos, las bajas y demás detalles.

A continuación podéis ver los iconos de tipo de terreno y unidades del mapa de combate:



Movimiento

El movimiento se realiza según un mapa dividido en territorios.

Toda unidad posee una característica llamada movimiento que informa sobre el número de puntos de movimientos de los que dispone dicha unidad.

Los personajes y los héroes 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 ejército siempre moverá a la velocidad de la unidad más lenta que forme parte de él, a excepción de las ballistas, que se transportan desarmadas.

Según los diferentes tipos de terreno se modifica el coste por territorio:

Tipo de terreno	Coste en puntos de movimiento
Llano	1 PM
Bosque	2 PM
Jungla	3 PM
Desierto	2 PM
Glaciar	3 PM
Ríos	No se puede cruzar
Desfiladero o vado	1 PM
Colinas	2 PM
Montañas	4 PM
Magma	No se puede cruzar
Océano	1 PM

Los ríos que aparecen en el mapa pueden ser navegables en ciertos casos pero con grandes riesgos, 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.

Un territorio no explorado puede ser atravesado por tropas al doble del coste normal y con un **riesgo** de perder unidades, riesgo que crece en glaciar, desierto o jungla.

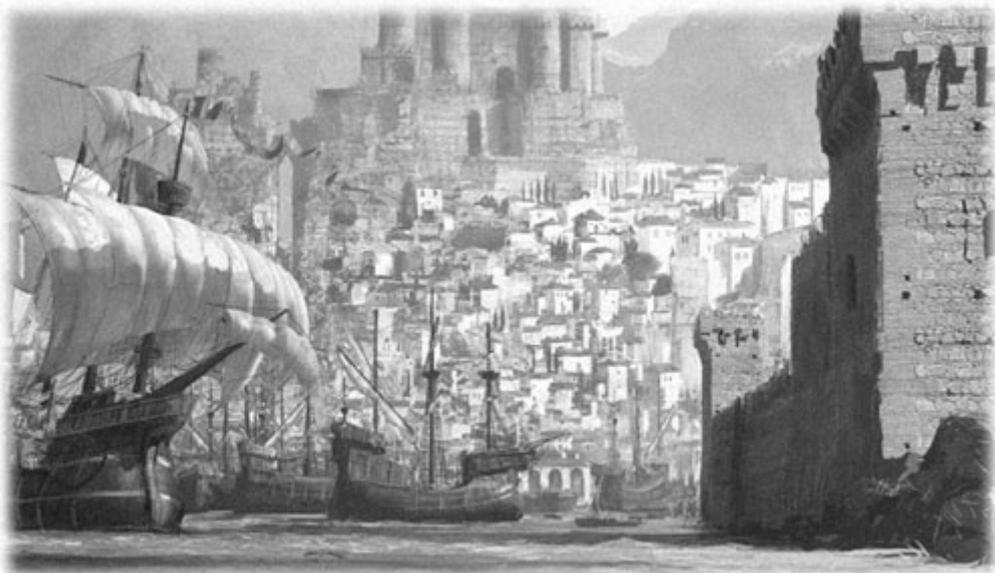
No se puede entrar en territorios de magma pero en caso de que una zona entre en erupción toda unidad deberá salir de la zona en el siguiente turno.

Las unidades voladoras no pueden pasar las zonas montañosas.

Muchas razas tienen modificadores al movimiento por ciertos territorios como por ejemplo los saurios por la jungla o los enanos por las montañas.

Todos ellos aparecen reflejados en la descripción de las razas.

Ciudades



Klaskan es una tierra hostil, todas las razas luchan por sobrevivir mientras criaturas y engendros vagan por los caminos.

La población se agrupa por tanto en ciudades y la civilización es un concepto olvidado.

Todo jugador comienza la partida con una ciudad a partir de la cual deberá desarrollarse.

Las ciudades son los motores económicos y productivos de un reino. En ellas podemos construir la mayoría de las mejoras y reclutar nuestras tropas.

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 55 barras de oro, 30 unidades de comida y 15 unidades de manufacturas. Además su construcción dura tres ciclos en completarse.

Las ciudades construidas ingresan 2D10 barras de oro y producen 1D6 unidades de comida, piedra, manufactura y monturas, que pueden variar dependiendo del terreno.

A partir de ahora hablaremos de un dado de seis caras como 1D6. Así por ejemplo un dado de veinte caras se escribirá como 1D20.

Según el número de dados el número varía reflejando la cantidad. Tres dados de seis caras se escribirán como 3D6.

En cualquier caso el terreno circundante 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.

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.

Los efectos del terreno a la producción son los siguientes:

Terreno	Modificador a la producción
Llano	Aumenta comida o monturas.
Bosque	Aumenta las manufacturas. Reduce las monturas.
Jungla	Aumenta comida. Reduce manufacturas y piedra.
Desierto	Reduce comida, monturas y manufacturas.
Glaciar	Aumenta piedra. Reduce comida, monturas, manufacturas e ingresos.
Ríos	Aumenta comida e ingresos. Da automáticamente foso.
Desfiladero o vado	No se puede construir sobre ellos ciudad alguna.
Colinas	Aumenta o comida o monturas. Reduce las manufacturas.
Montañas	Aumenta manufactura o piedra. Reduce la comida.
Magma	No se puede construir.
Costa	Aumenta comida.
Un aumento o reducción en la producción se refiere a una cantidad de 1D3 unidades de cualquier producto o 1D10 barras de oro.	

Productos y economía

La economía es una parte vital en cualquier reino. Aunque las tierras son ricas en materias primas la vida es dura y el comercio es algo excepcional.

Las materias primas están agrupadas en los diferentes tipos. Son los siguientes: **comida (Com)**, **manufacturas (Man)**, **piedra (Pie)** y **monturas (Mon)**. La unidad monetaria de Klaskan 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.

Cuando un terreno puede aumentar un producto u otro es el jugador el que escoge el producto que aumenta.

Se puede así mismo usar a un prospectador para variar la producción. Ver apartado Personajes.

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.

En Klaskan 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 con el consecuente cambio en la producción.

Un caso especial son las monturas que pueden transformarse en comida si el jugador lo desea, con un canje 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.

Un jugador tiene otro medio de obtener ingresos extra: 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.

Además hay riesgo de saturar el mercado interno de modo que no podamos vender hasta que deje de estarlo.

En el **mercado interno** es también posible comprar pequeñas cantidades de materiales, hasta tres unidades, a un precio de 1D6 Bo cada una de ellas.

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 o construcción posee un coste en materiales y barras de oro.

Además algunas poseen mantenimiento que hay que pagar todos los ciclos.

El tiempo en Klaskan posee una medida llamada Ciclo que es semejante a un año. Cada ciclo hay dos turnos: uno administrativo y uno económico.

Una herrería tiene un mantenimiento de una unidad de manufactura que debe pagarse todos los ciclos.

Cualquier jugador puede proponer una mejora al árbitro que estudiará su viabilidad y en caso de ser posible determinará su coste, mantenimiento y tiempo de construcción.

En algunos casos ciertas razas tienen construcciones propias y únicas, que aparecerán en la hoja de datos de dichas naciones.

Existe un límite de una mejora de un tipo por ciudad a excepción de las granjas, que pueden construirse en cualquier número. Esta norma no se aplica cuando se posee una sola ciudad.

Mejora	Coste / Duración	Mant.	Descripción
Aserradero	25 Bo, 12 Man, 5 Mon 1 Ciclo	Ninguno	Aumenta la producción en 1D6 manufacturas. Sólo puede hacerse en bosques .
Caballerizas	10 Bo, 5 Com, 5 Man, 5 Mon 1 Ciclo	Ninguno	Permite reclutar unidades de caballería.
Camino	10 Bo, 10 Pie, 10 Man 1 Ciclo	1 Pie	Cada tramo entre dos territorios reduce a 1 PM el movimiento. Coste doble en jungla y desierto mientras que no puede realizarse en glaciar .
Cantera	25 Bo, 10 Man, 5 Mon 1 Ciclo	Ninguno	Aumenta en 1D6 la piedra. No puede construirse en jungla .
Catedral	30 Bo, 12 Pie, 8 Man 2 Ciclos	Ninguno	Reduce más aún la posibilidad de revuelta y permite el uso de Oración en países con Teocracia. Favorece además las donaciones ocasionales y aumenta en 1 Man la producción. Es necesario tener un templo previamente.
Ciudad	55 Bo, 30 Com, 15 Man 3 Ciclos	Ninguno	Permite construir una nueva ciudad que produce 1D6 materiales y 2D10 barras de oro.
Cuadras	10 Bo, 5 Com, 10 Man 1 Ciclo	Ninguno	Aumenta en 1D3 la producción de monturas.
Cuartel	10 Bo, 5 Com, 5 Man 1 Ciclo	Ninguno	Permite reclutar todo tipo de unidades excepto las montadas.
Factoría	25 Bo, 5 Pie, 5 Man 2 Ciclos	Ninguno	Aumenta la producción de manufacturas en 1D3 y la recaudación de Bo en 1D10.
Granja	5 Bo, 2 Com, 4 Man 1 Ciclo	Ninguno	Aumenta la producción de comida en una unidad. Pueden construirse tantas como se desee.
Herrería	20 Bo, 10 Man, 5 Pie 1 Ciclo	1 Man	Supone un mejor equipamiento para nuestras unidades que mejora la efectividad de éstas.
Irrigación	30 Bo, 10 Pie, 10 Man 2 Ciclos	1 Pie	Aumenta la producción de comida en 1D6. No puede realizarse en desierto ni glaciar .
Mercado	25 Bo, 5 Com, 2 Man 1 Ciclo	Ninguno	Aumenta en 1D6 Bo la recaudación y en 1D3 la comida de la ciudad.
Mina	25 Bo, 10 Man, 5 Mon 1 Ciclo	Ninguno	Aumenta en 1D3 la producción de Man. No puede realizarse en desiertos .
Puente	10 Bo, 10 Pie 1 Ciclo	1 Pie	Permite cruzar un río y puede ser derruido por un ejército en un turno. No exige ciudad .
Puerto	10 Bo, 3 Com, 8 Man 1 Ciclo	Ninguno	Permite la construcción de barcos y aumenta la producción de comida en 1D3 unidades.
Taberna	15 Bo, 5 Com, 5 Pie, 3 Man 1 Ciclo	Ninguno	Aumenta la posibilidad de aparición de héroes al tiempo que recibimos noticias y rumores de tierras lejanas gracias a los viajeros. Sólo puede haber una por reino .
Teatro	10 Bo, 2Com, 2 Pie, 2 Man 1 Ciclo	Ninguno	Reduce las posibilidades de revuelta y aumenta nuestra recaudación en 1D3 Bo.
Templo	15 Bo, 8 Pie, 3 Man 1Ciclo	Ninguno	Reduce las posibilidades de revuelta y permite el uso de unidades especiales en sistema de gobierno Teocracia. Excepcionalmente permite ingresos añadidos a nuestras arcas.
Torre de Magia	50 Bo, 10 Pie, 5 Man 2 Ciclos	Ninguno	Debe construirse sobre un nodo .
Torre Vigía	10 bo, 3 Pie, 10 Man 1 Ciclo	Ninguno	Estas torres permiten vigilar en un área mayor en radio de dos territorios alrededor de donde es construida. Además elimina la bonificación a la iniciativa del atacante a la ciudad o fortaleza. Puede construirse en solitario en cualquier territorio fuera de ciudades o fortalezas.

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 sin límite y su área de influencia es de un territorio aunque suelen construirse en accidentes geográficos especiales como los desfiladeros, los vados o los puentes.

Cada fortaleza posee unas defensas extraordinarias que quedan representadas

por 3 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 ésta tendrá murallas y cuartel, además su construcción tardará un ciclo menos.

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.

En caso de que un ejército penetre en un territorio con una ciudad y una fortaleza deberá tomar en primer lugar la fortaleza.

Hay un tipo especial de fortalezas o baluartes que guardan las costas e islas del mapa: **las fortalezas marítimas.**

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. Son las siguientes:

Fortaleza:

Un poderoso castillo que puede reclutar tropas, a excepción de caballería, para proteger pasos estratégicos como vados, desfiladeros, puentes o cualquier otro territorio de importancia estratégica.

Características	
Coste	35 Bo, 10 Com, 20 Pie, 10 Man
Duración	2 Ciclos
Mant.	Ninguno

Barbacana:

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.

Características	
Coste	10 Bo, 10 Pie, 3 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

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.

Murallas:



Protegen a la ciudad o fortaleza del asalto de enemigos. Puede aumentarse el nivel de fortificación invirtiendo de nuevo los recursos hasta un máximo de tres en las ciudades y sin límite en las fortalezas.

Cada nivel aumenta la resistencia de las murallas en cuatro puntos. Las murallas tienen una resistencia de 10 puntos y las puertas de 8.

Características	
Coste	20 Bo, 20 Pie, 5 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	1 Pie

Foso:



Trincheras excavadas frente a los muros.

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.

Características	
Coste	10 Bo, 4 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

Rastrillo o peine:

Consiste en 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.

Características	
Coste	2 Bo, 1 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

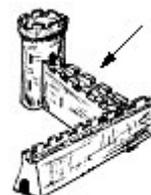
Almenas:



Tienen como función proteger a los defensores, algunas tienen orificios, saeteras (para lanzar armas arrojadas), que dan +5 % protección a las unidades de ballesteros o arqueros.

Características	
Coste	2 Pie
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

Adarve o camino de ronda:



En él 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.

Características	
Coste	2 Pie, 1 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

Torre cuadrada:



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%.

Características	
Coste	10 Pie, 4 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

Torre redonda:



Estas torres poseen una estructura más sólida y 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.

Características	
Coste	14 Pie, 5 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

En una ciudad o fortaleza puede haber tantas torres como nivel de murallas posean.

Merlones:



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.

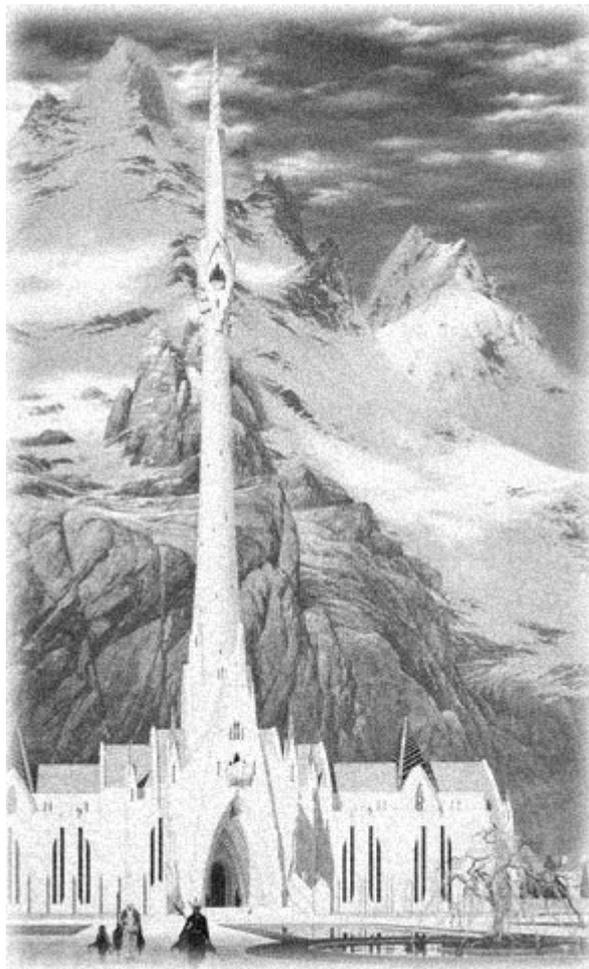
En la parte superior de las plataformas colocan pieles humedecidas o tejados de piedra para que los atacantes no las puedan incendiar. Se pueden construir sobre puertas u otros puntos clave. Hacen que el acierto en el uso de aceite o rocas sobre los atacantes sea automático.

Características	
Coste	8 Pie, 2 Man
Duración	1 Ciclo
Mant.	Ninguno

Al tener las batallas una duración limitada: 30 asaltos, una fortaleza valientemente defendida puede conseguir que los asaltantes no consigan derribar sus muros y deban retirarse. En este aspecto su fortificación es vital.

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 queda limitado por el Poder 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 o poder. Todo aprendiz debe escoger la clase de magia de su Mentor, Poder o Elementos, pero la especialización de él desee.

Los aprendices son 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 territorio.

Sin embargo tienen características especiales, en ellas el mago dueño de la torre dispone de maná por valor del doble de su poder y pueden investigarse hechizos.

Para estudiar un hechizo el jugador propone al árbitro 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. Los Cristales pueden usarse para

crear artefactos o como almacenes de energía para su posterior uso.

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.

No todo se perdió en la batalla, se dice que alguno de los archimagos logró 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.

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!

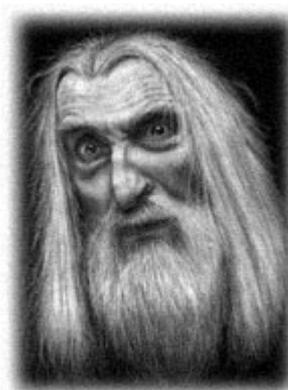
El problema de esta magia es que un mago que use la magia antagónica puede neutralizar sus hechizos sin dificultad alguna quedando entonces inermes ambos hechiceros.

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.

Magos de Poder:

Éstos 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.

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 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 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.

Si un aprendiz abandona su aprendizaje antes de superar un poder de cuatro puntos automáticamente pasa a ser un Hechicero abandonando cualquier Escuela que tuviese antes.

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 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...

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 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.



Conjurar un Humie cuesta 3 puntos de maná y permite encontrar 1D4 cristales, los Buscadores, personas que siguen a los Humies, cobran 8 BO por trabajo y corren el riesgo de perder su vida. De dicha misión puede encargarse un mago que corre riesgo de sufrir heridas.

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.

Un mago puede concentrarse durante la batalla antes de lanzar su hechizo mejorando sus posibilidades de éxito.

Lista de Hechizos

A continuación se exponen los Hechizos de Batalla disponibles para los Magos de los Elementos y los Magos del Poder así como los de las diferentes especialidades.

Un Nigromante podrá lanzar los hechizos comunes a todos los Magos de Poder además de los hechizos propios de los nigromantes.

Magos de los Elementos:

Cada Mago de los Elementos puede elegir una Esfera para su especialización, los hechizos de dicha esfera la cuestan -1 maná:

Hechizo	Coste	Esfera	Descripción
Bola de Fuego	6	Fuego	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.
Bola de Hielo	6	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.
Elemental	10+X	Todas	<p>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. 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.</p> <p>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.</p> <p>Un mago que aún no haya elegido esfera podrá convocar a un elemental pero con las características reducidas a la mitad. Para las características consultar la siguiente tabla.</p>

Hechizo	Coste	Esfera	Descripción
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.
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.
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.
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.
Rayo de Agua	3	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.
Rayo de Fuego	3	Fuego	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.
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.
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.
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 se deshace. Si uno de los magos es un Mago de los Elementos de la Esfera de Aire añadirá automáticamente un punto a sus tiradas.
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.

Elemental	Ataque (C/D)	Defensa (M/N)	Especial y hechizos
Agua	50% / 50%	3 / 4	Hechizo Rayo de Agua
Aire	60% / 60%	4 / No atacable	Hechizo Viento
Fuego	70% / 50%	2 / 3	Hechizo Rayo de Fuego
Tierra	70% / 0%	4 / 5	Hechizo Muro
<p>Todos los elementales tienen igual puntos de vida que maná, 1D6 maná y movimiento 4. Ataque C/D indica ataque cuerpo a cuerpo y a distancia. Defensa M/N indica la defensa contra armas mágicas y contra armas no mágicas.</p>			

Hay un hechizo especial llamado **Esfera**. Este hechizo es uno de los primeros en aprenderse y 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	Coste	Descripción
Ambidiestro	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.
Arcano	8 + X	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.
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 órdenes sin dudarle logrando con ello +10% al ataque y -2 a la moral.
Lentitud	2 x Unidad	La unidad de caballería que sufra este ataque no podrá cargar, las unidades normales mueven la mitad de su movimiento.
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	Coste	Descripción
Mano Diestra	3 x Unidad	La unidad de infantería afectada por el hechizo puede atacar en una fase con 20% más de ataque.
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.
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.
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.
Realidad	10 + X	Este hechizo es tan poderoso como energía invierta 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. 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!

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	Coste	Descripción
Agarrotamiento	2 x Unidad	Las unidades afectadas luchan con -10 a impactar en el ataque.
Arrancar Vida	8	Roba al otro mago la energía arcana. De modo que se tira 1D6 por mago, si gana el Nigromante arranca 1D8 maná a su rival.
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	Coste	Descripción
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.
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.
Muerte	2	Tiene los mismos efectos que el descrito anteriormente pero cuesta menos maná.
Miedo	2	El objetivo del hechizo tiene que superar un chequeo de moral -1 o huye del campo de batalla.
No Muerte	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.
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.
Resurrección	0	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.
Terror	6	Provoca que 1D4 unidades enemigas deban chequear moral o huir del campo de batalla. Este hechizo funciona con casi todas las razas.

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 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	Coste	Descripción
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.
Criatura	3	Sobre el campo de batalla aparece alguna criatura que aterroriza al enemigo, la más adecuada dependiendo de la raza, en consecuencia el una unidad enemiga queda paralizada y debe tirar por moral. La criatura desaparece del campo de batalla cuando es atacada y recibir un impacto sin tirada de daño.
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.
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.
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 siguientes 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)
Hipnosis	2 x Unidad	Las unidades q sufren este hechizo ignoran las tiradas de moral.
Niebla	2	Los arqueros enemigos tienen -20% a factor de ataque. Este hechizo sólo dura una fase de combate.
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.

Hechizos adicionales de Mentalista:

Hechizo	Coste	Descripción
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.
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.
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.
Pánico	5	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.
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"
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.
Dispersión Especial	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:

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	Coste	Descripción
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	Coste	Descripción
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 Nodo mágico.
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.

Hechizos Globales:

Hay hechizos, los más potentes, que afectan a porciones de territorio. 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.

Explorar: con un coste de 12 maná 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.

Terremoto: invirtiendo 16 puntos de maná se 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.

Enfermedad: 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. Su coste es 14 maná.

Los Nigromantes poseen un hechizo añadido llamado **Legión:** lanzado sobre algún campo de batalla conocido, 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. Su coste inicial es de 2 puntos de maná por unidad.

En caso de lanzarse un hechizo contra 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.

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 a una distancia de 1D6 sufra un ataque de 1D4+1 daño.

Hechizos únicos de Saurios:

Esta antigua raza dispone de varios hechizos muy poderosos, heredad de tiempos de mayor conocimiento. El

primero de ellos es conocido por **Pantano** y convierte el territorio objetivo en pantano tras invertir 12 puntos de maná. Sólo puede realizarse sobre bosque con río y llanos.

El segundo se denomina **Controlar Bestia** y 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. Su coste es la resistencia de la criatura x 2.

En ese turno el jugador puede dirigir su movimiento e incluso ordenar que ataque lo que desee. Después del turno se pierde el control. Se puede usar para obtener el control de una montura de un héroe siendo el coste es el doble de maná.

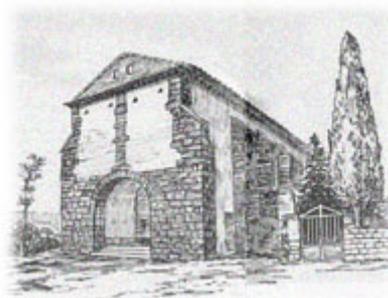
Por último cabe destacar el hechizo **Dragón Verde** que con un coste de 16 maná invoca un Dragón Verde que se pondrá a las órdenes del convocante. El mantenimiento del hechizo exige 4 maná por turno, así pues el mago no podrá usar esos puntos de maná o perderá el control de la montura que pasará a ser 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 cualidad de gran poder para suplirla: la **Oración**, para poder realizarla hay que poseer una catedral, consiste en pedir a uno de los Señores o Dioses 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.

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. 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 reduciendo las posibilidades las catedrales, templos e inquisidores. La ciudad que se una a la herejía constituye un nuevo estado.

Los inquisidores minimizan el riesgo de aparición de herejías. 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 más 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 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.

Por ejemplo es posible que un Senado humano vete el comenzar un conflicto armado con los elfos, romper unilateralmente un tratado con unos antiguos aliados o firmar una alianza con una raza no afín.

♦ *Riesgos*: Aunque hay menos posibilidades de rebelión, una revuelta es más perjudicial, ya que puede ocasionar una guerra civil en el Estado.

♦ *Otros*: Debido a que los ciudadanos tienen un grado de libertad que no desean perder, cambiar de República 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 República 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 propiedades:

Este sistema está basado no sólo en el gobierno de un Rey, sino en el gobierno de uno solo. 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) haya 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** tiene las características:

Sistema basado, obviamente, en los regímenes imperiales o 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 más "universal" del mundo y del resto de las razas y uno de sus pilares fundamentales es el ejército.

♦ *Restricciones raciales*: Las razas faéricas (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.

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 específicas:

♦ **turno económico:** se recauda, se ingresa la producción, se paga las tropas y las mantenimientos. 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 árbitro 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

♦ *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 árbitro. Cualquier país puede cambiar de sistema de gobierno teniendo un aumento en la posibilidad de revuelta durante las fases administrativas posteriores al cambio.

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 árbitro.

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.

A disposición de los jugadores el Árbitro pondrá unas plantillas para poder enviar el turno de forma más cómoda.

Inicialmente todo jugador tiene derecho a un premio a elegir de una lista.



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 que posee 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 (Int x 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 Fue x 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.

Las tiradas de características y ataques son abiertas. Es decir si sacas un 6 en un 1D6 se vuelve a tirar sumando el nuevo número al resultado.

Este tipo de tiradas permite herir a héroes cuya resistencia sea mayor de 6, la tirada de daño es 1D6 y se compara con la resistencia.

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.

Las características altas de los héroes producen ciertos efectos secundarios. Estos efectos varían dependiendo de la característica:

-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. Un valor por encima de diez supone que recuperas un punto de vida durante varias fases de combate.

-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 haya otros efectos secundarios que se indicarán al jugador siempre que existan como cualidades únicas del héroe.

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 de Vida 3 tiene un 70% de mejorar su característica vida en un punto cuando suba de nivel.

El límite de héroes por nación es de seis, aunque este límite puede variar en circunstancias especiales.

Tras tener tres héroes comienzan a estar disponibles tipos especiales de héroes mucho más excepcionales y poderosos.

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 árbitro 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, guaridas y otros lugares o recogiendo los cadáveres 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%)

El héroe suma a su posibilidad de éxito su Inteligencia y Constitución.

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

Unidades Militares y la Guerra



En Klaskan 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 de combate 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

Además se dispone de varias armas de asedio, resumidas en el siguiente cuadro:

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	

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.

La Batalla

En la siguiente sección se explicará el proceso de corrección de las batallas así como su funcionamiento, a pesar de su extensión la mayoría del trabajo la hace el árbitro corrigiendo de modo que un turno

1.- Turnos de batalla

Aparte de los turnos normales cada vez que haya 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

de batalla de un jugador puede limitarse a una frase "Cargo frontalmente". La amplitud de esta sección tiene como objetivo satisfacer a los amantes de las batallas y la táctica.

como militar. La veracidad de dicho informe depende de varios factores, fundamentalmente la presencia de exploradores y héroes.

En la respuesta a dicho correo se incluirán tanto la táctica, como la reserva, las acciones que se quiere que realicen las 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 árbitro seguirá lo más fielmente posible las indicaciones del jugador pero no exactamente, 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

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.

Dependiendo 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 con pocas variaciones.

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

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.

Terreno	Efecto
Bosques	La espesura protege a las unidades de los arqueros y las armas de asedio. La caballería debe avanzar a pie y cuesta 2 PM avanzar.
Colinas	Afectan al alcance de las armas de asedio y ataque a distancia. Cuesta 2 PM mover por ellas.
Jungla	Impide a la caballería avanzar montada y cada movimiento necesita 3 PM.
Llano	El combate se desarrolla con normalidad. Cuesta 1 PM mover.
Montañas	Ocultan a las unidades tras ellas y consumen 4 PM por cuadrado.

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 que no nos permitirán un asalto frontal, a pesar de tener armas de asedio, debido a que por la duración limitada de la batalla no se podrán derribar los muros o abrir brechas. En estos casos se recurre normalmente a los **asedios**.

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.

5.- Colocación de tropas y tácticas

El atacante siempre comienza el combate al sur y el atacado al norte. En caso de duda el árbitro 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. Un jugador debe especificar la táctica y movimientos de sus tropas así como considerar las posibles opciones.

Normalmente en un turno de batalla 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 árbitro deberá interpretarlas en función del enemigo y el terreno pero cuantos más detalles deis más se ajustará el árbitro 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.

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. Ciertas razas disponen además de unidades únicas.

En una batalla campal, en terreno abierto, no podrán participar ni catapultas ni lanzapiedras, mientras que en un asalto son fundamentales.

Dichas armas se construyen en el terreno del campo de batalla y se desarman después recuperando la mitad de la inversión a menos que sean destruidas por su tripulación o el enemigo.

Hay una serie de situaciones que modifican la eficacia y el desempeño de nuestras unidades en combate, también determinadas características varían de una raza a otra.

Dichas modificaciones aparecen reflejadas en la tabla que hay a continuación:



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

Modificadores	
Ataque por el flanco	Defensa unidad atacada -1
Ataque por la espalda	Defensa unidad atacada -2
Caballería en colinas	No Carga
Cargar, sólo caballería	+2 daño
Carros contra unidades a pie	+1 daño
Carros en colinas	-30%
Carros y caballería en pantano o bosque	Como infantería
Ciudad base posee Herrería	+5% impactar
Lanceros contra caballería	+1 daño, +1 defensa
Marcha de unidades a pie	-20% impactar, defensa -1
Milicia y moral	+2 tirada
Unidad asignada anteriormente a contra salidas	-10% a impactar
Veteranos	+20%, -2 tirada de moral

El **lanzapedras** 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 giran 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
Arqueros	8	50%	1D6
Ballista	10	40%	1*
Catapulta de trayectoria plana	10	20%	3*
Lanza Piedras	12	30%	2*
Ballista y el resto indican una agrupación de estas máquinas, no una sola. Tanto Catapulta como Lanza Piedras sólo dura un asalto. *El daño indica los impactos que da cada acierto y es automático sin tirada por defensa.			

Modificadores	
Beneficio al tiro por situarse en colina o sobre muralla	+10% Puntería
Cobertura por edificios o árboles	-10% Puntería
Estar en colina o muralla	+1 Alcance arqueros
Protección de muralla a unidades en el interior	-15% Puntería
Rotación para encarar	-30% Puntería
Tiro contra personaje individual	-30% 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 Klaskan 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 $PM \times 1.5$ 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 lanzapiedras 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 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 tienen peor moral.

Hay un caso especial, en caso de grandes batallas un ejército puede dividirse en "alas" de modo que cada una 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

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 éstas 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.

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.

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 90%.

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 quemén. 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

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 gracias a las tiradas abiertas explicadas anteriormente.

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 hayan 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) Su coste es 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 destrozarlo o de matar a los hombres que lo manejan. Los arietes cuesta 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. 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 **pedras** 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 o trabajo	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.
Salida	Unidades adjudicadas
Bombardeo	Doblan probabilidad destrucción de mejoras a 40%, además afecta a la tirada de moral con -10%. Su coste es de 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 pierde la mitad de sus efectivos y 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.

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.

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.

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 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.

La moral es afectada por una serie de factores que van desde que el asedio tenga una determinada duración a la escasez de alimento pasando por que la ciudad que sufre el asedio sea la capital.

El valor base de la tirada de moral es de 60% y si se falla todas las unidades en su interior se rinden al atacante.

Hecho	Efecto
Bombardeo	La moral desciende un 10%
Capital	Si la ciudad asediada es la capital la moral aumenta en 20%
Ciudad en Llanura	La moral es 10% menor
Ciudad en río o costa	Aumenta la moral en 10%
Héroe	Cada héroe que haya en la ciudad aumenta la moral tanto como su fama x 10%
Nivel de fortificación	Cada nivel aumenta la moral en 10%
Número de turnos de asedio	Cada turno de asedio transcurrido reduce la moral en 20%
Unidades asediadas	La moral se reduce en 10% por cada unidad no alimentada

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. Generalmente los materiales de las

mejoras de dicha ciudad son recuperados 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 conquistadas estas son ocupadas sin problemas independientemente de la raza que las ocupara con anterioridad. Las Torres de Magia suelen resultar 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 ella 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:

Con un coste de 2 Com, 15 BO y un mantenimiento de 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 variadas, desde el asesinato al robo.

El **asesinato** de personajes tiene una probabilidad de éxito del 20% y el de héroes del 5%. Por cada 5 BO adicionales invertidos se aumenta dicha probabilidad de éxito en un 5% hasta máximo de 40% y 20% respectivamente.



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.

También puede **sabotear**, ya sea mediante la eliminación la producción de una ciudad en 1D6 materiales durante una fase (40%) o la destrucción de una mejora (20%).

Su misión también puede ser **robar**, en este caso el espía intenta robar 1D20 BO (40%).

Para realizar cualquiera de estas misiones el espía debe **infiltrarse**, una tarea necesaria pero que conlleva riesgos de ser descubierto del 40%.

Además en muchas ocasiones la nación en la que se desea la infiltración posee un servicio de **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:

Entrenar un embajador es caro, 1 Com, 1 Man, 15 BO y además exigen un mantenimiento de 1 Bo pero su misión 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:

Contratar a uno cuesta 2 Com, 2 Mon, 10 BO y un mantenimiento de 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:

Para toda nación la exploración es vital. Los servicios de un explorador no son baratos: 2 Com, 2 Man, 5 Mon, 20 BO y su paga asciende a 2 BO, 1 Mon.

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:



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 árbitro. El fracaso en una investigación supone continuarla no aportando un nuevo presupuesto. Toda investigación debe declararse en el turno administrativo.

Un inventor supone una inversión inicial de 10 Bo y un sueldo de 1 Bo por ciclo.

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 árbitro 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:

Su precio se eleva a 2 Com, 2 Mon, 10 BO con una paga de 1 BO, 1 Mon. Su ayuda a reconstruir o mejorar la producción de las ciudades puede ser 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 aldeaño 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 los tres cuartos del precio y duración de construcción de una ciudad normal.

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 haya, 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) o poseer determinado tipo de héroes reduce dicho índice.

Determinadas acciones pueden reducir la felicidad del pueblo: estar en guerra (salvo para Hordas), perder una batalla, que una ciudad sea conquistada por el enemigo, perder una fortaleza, aumentar los impuestos, poseer esclavos, sufrir saqueos, firmar tratados con razas no afines o romper un tratado.

Otras por el contrario aumentan la moral de nuestra gente: ganar batallas, conquistar ciudades, estar en paz (salvo Hordas), crecer económicamente, bajar los

impuestos, repartir materiales y tener un gobernante con una Fama alta.

En cualquier caso este indicador es subjetivo y por tanto puede variar con hechos no descritos anteriormente, como por ejemplo construir una muralla a una ciudad fronteriza o atender las demandas de ocio de la población.

En caso de revuelta hay varias posibilidades, desde que algunas ciudades dejen de producir, hasta la aparición de un ejército rebelde pasando por la guerra civil. Generalmente poseer tropas o guarniciones en las ciudades aumenta la posibilidad de que éstas se mantengan leales.

En caso de un riesgo importante de revuelta los Consejeros normalmente avisarán a los dirigentes, de igual modo una alta felicidad favorecerá que podamos subir los impuestos, situación que será avisada a los jugadores cuando tenga lugar.

El Mar

En Renacimiento el mar es un entorno hostil frecuentemente surcado por tormentas.

Algunas razas como enanos y engendros temen a ese medio y únicamente osan cruzarlo en transportes.

El otro extremo de la balanza son los avanzados atlantes, una raza amante del océano.

La técnica de construcción de naves está poco desarrollada pero cualquier país con puerto puede construir las siguientes embarcaciones:

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

La distancia de ataque es de 10.

* Los impactos a distancia contra ellas 60-100 a fallar y no pueden ser alcanzadas salvo en superficie.

Cada territorio cuesta un punto de movimiento y no se puede desembarcar en costa con acantilados (línea negra gruesa en el mapa). Todas las fases se tira por tormenta para cada flota fuera de puerto, si una tormenta alcanza a una flota cada barco tiene que superar una tirada 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 hundirse.

Las batallas navales

Las batallas navales en Klaskan 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 + Int General + modificadores, que se resumen a continuación:

Flota	Modificador a la iniciativa
Atacante	+1
Atlante	+2
Enanos	-1
Engendros	-1
Sauria	+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 proporcional su movimiento, la nave atacada puede tratar de esquivar el ataque de igual modo. 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 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, 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. 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** pero a medida que pasa el tiempo el incendio es más difícil de sofocar.

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 de forma automática. Todas las naves tienen una unidad de marineros en ellas que luchan sin ser abordadas. Aparte se puede embarcar a las unidades que indique la capacidad de la nave.

Si por impactos de armas, hechizos o abordaje un 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 necesitan 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 haya 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 Klaskan hay muchas criaturas que recorren las tierras sembrando el terror: dragones, grifos, hidras, salamandras, gigantes,... Algunos de ellos poseen cierta 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.
- ◆ **Tamaño:** el tamaño influye directamente en el daño que puede causar una criatura. Una criatura grande hará +2 daño y una muy grande un daño

+3 daño. De igual forma una criatura pequeña hará -1 daño al golpearlos.

- ◆ **defensa:** es la resistencia a las heridas y a la magia.
- ◆ **inteligencia:** indica si puede comunicarse o no, además del maná que posee para lanzar hechizos. Muchas criaturas poseen amplias capacidades mágicas.
- ◆ **movimiento:** número de puntos de movimiento de los que dispone.

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.

Lista de Criaturas

Águila Gigante:



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.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	40 Garras 50 Pico
Tamaño	Grande
Defensa	2
Inteligencia	Sí (4)
Movimiento	5 Voladora (también sobre montañas)
Hechizos	Viento (4)

Arpía:



Una arpía es una mezcla entre mujer y buitres. La parte inferior de su cuerpo y las alas son de buitres, 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 ejerciendo de espías.

Característica	Valor
Vida	2
Ataque	30 Garras
Tamaño	Normal
Defensa	2
Inteligencia	Sí (0)
Movimiento	2 Voladora
Hechizos	Agarrotamiento, siempre tras impacto de sus garras

Basilisco:



El 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, en algunos casos, 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.

Es una criatura terrible pues tiene la cualidad de petrificar con su mirada a sus oponentes.

Característica	Valor
Vida	3
Ataque	20 Mordisco
Tamaño	Grande
Defensa	2
Inteligencia	No (5)
Movimiento	2
Hechizos	Petrificar(5) con 30% a distancia y con 60% en cuerpo a cuerpo

Bestia:



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. Muchos afirman que son los descendientes de la mítica Bestia de Tierras Muertas (Ver Historia)

Característica	Valor
Vida	12
Ataque	35 (5) Garras
Tamaño	Muy Grande
Defensa	5
Inteligencia	No (30)
Movimiento	2
Hechizos	Regeneración II (6): cura dos heridas. Paralización (2)

Dragones:



Los dragones son inmensos reptiles alados pertenecientes a una de las razas más antiguas que existen, de unos treinta metros, y de grandes 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 las 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.

Hay diversas clases de dragones entre las cuales podemos destacar las siguientes:

♦ Dragón Azul:



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. Es quizás el menos poderoso de esta familia de reptiles, pero a veces sirve fielmente de montura para algún héroe.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	30 Garras 30 Mordisco 20 Cola, +1 daño
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	No (0)
Movimiento	4, volador
Hechizos	Ninguno

◆ Dragón Blanco:

Este dragón es el de menor tamaño de todos. Habita en regiones glaciares y posee un temible aliento helado.

Sin embargo es muy territorial y carece de inteligencia suficiente para comunicarse con otras razas.



Característica	Valor
Vida	3
Ataque	30 Garras
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	No (9)
Movimiento	5, volador
Hechizos	Bola de hielo (3)

◆ Dragón Rojo:



Se trata de una variedad inteligente de los dragones. Su alineación varía desde los malignos hasta los benévolos pero normalmente pocos sobreviven para dar fe de lo primero.

Posee un aliento de fuego temido por todas las criaturas y su gran tamaño le convierte en una de las criaturas más letales de Klaskan.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	35 Garras 30 Mordisco 30 Cola
Tamaño	Muy Grande
Defensa	4
Inteligencia	Sí (9)
Movimiento	4, volador
Hechizos	Bola de fuego (3) Mar de Llamas (9)

Este tipo de dragones es inmune a los ataques de tipo fuego, que además de no producirle daño alguno suelen proveerle de vitalidad añadida.

◆ Dragón Verde:

El mayor de los dragones dotado de una inteligencia igual o superior a las demás razas inteligentes de Klaskan.



Únicamente los Saurios han llegado a usar a esta criatura como montura para sus héroes y en algunas ocasiones se arriesgan a conjurarlos.

Conocen numerosos hechizos y algunas leyendas afirman que pueden adoptar forma élfica o humana.

Su aliento es terrible pero es que además poseen numerosos hechizos a su disposición y una fortaleza que les convierten en, quizás, la criatura más letal de Klaskan junto a las Bestias.

Característica	Valor
Vida	10
Ataque	45 Garras 35 Cola, +1 daño 35 Mordisco
Tamaño	Muy Grande
Defensa	6
Inteligencia	Sí (20)
Movimiento	3, volador
Hechizos	Bola de Fuego (3) Mar de Llamas (3) Rayo Ígneo (2) Regeneración II (6): cura dos heridas. Paralización (2)

Demonios menores:



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 poseen cuerpo no suelen usarlo en la lucha o en todo caso sólo en casos de extrema necesidad manejan espadas malditas, prefiriendo la magia al combate. Cuando son derrotados abandonan su envoltura corpórea y huyen a otro plano.

Conocen numerosos hechizos y muchas veces acompañan a Demonios Mayores.

Característica	Valor
Vida	Maná
Ataque	40 Espada Maldita: +1 daño y drenaje
Tamaño	Normal
Defensa	3
Inteligencia	Sí (12)
Movimiento	4, volador o no
Hechizos	Toque Helado (2): daño 1D6 +1 en contacto Paralizar (2) Drenaje (1): maná +2 Convocar Sombra (3) Saltar(3): mueven donde quieran en la batalla

Demonios Mayores:

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.



Característica	Valor
Vida	Maná
Ataque	50 Espada Maldita: +1 daño y drenaje
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	Sí (3D10+8)
Movimiento	3, volador
Hechizos	Todos los de Demonios Menores y los siguientes: Convocar Demonio Menor(8) Todos los de Nigromante hasta nivel 8.

Fuego Fatuo:

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.

Característica	Valor
Vida	1
Ataque	Ninguno
Tamaño	Pequeño
Defensa	3 + 1D3
Inteligencia	Sí (15)
Movimiento	15, volador
Hechizos	Descarga (3): daño +1 Desorientar (2): la unidad mueve erráticamente Huir(2): desaparece

Puede mover normalmente por pantano y habita en ellos.

Gigante:

Son seres muy fuertes, robustos, tercicos y de emotividad abrupta. Su forma es la de un orco y humano de gran tamaño.

Suelen usar toscas herramientas pero la inteligencia depende del gigante en cuestión.

Puede mover normalmente en montaña y su hosquedad y modo de vida solitaria les hace raros de ver. Sin embargo en algunas ocasiones se agrupan en comunidades.

Característica	Valor
Vida	3
Ataque	20 (2) Puños
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	Sí o no (30%)
Movimiento	3
Hechizos	Ninguno

Golem:

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 los más habituales son los golems hechos a partir de materiales terrestres. La fuerza impulsora de un golem es un espíritu elemental de tierra, cuya naturaleza es desconocida.



Pueden atender instrucciones muy sencillas pero generalmente dependen de la voluntad de su creador.

Característica	Valor
Vida	5
Ataque	20 (2) Puños ¿40 arma?
Tamaño	Grande
Defensa	4
Inteligencia	No (0)
Movimiento	1
Hechizos	Ninguno

Gorgona:



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.

Característica	Valor
Vida	1
Ataque	Ninguno
Tamaño	Normal
Defensa	3
Inteligencia	Sí (15)
Movimiento	4
Hechizos	Veneno (2): daño +1 Petrificar (5): piedra con 40%

En el caso de las mujeres las serpientes de su cabellera pueden morder e inyectar veneno a medio metro de distancia.

Otros afirman que son criaturas semejantes a enormes toros con la piel escamosa y terrible cornamenta.

En cualquier caso la mirada de las gorgonas puede convertir en piedra a cualquier ser que las mire, aunque sea por un breve instante.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	25% Embestir, +2 daño
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	No (0)
Movimiento	4
Hechizos	Petrificar (5): piedra con 40%

Es una criatura rodeada de misterio sin ningún lugar a dudas.

Gran Araña:

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.

Con una gran adaptabilidad al medio es posible encontrarlas en numerosos lugares.

Característica	Valor
Vida	1
Ataque	20 Mordisco 10 (8) Patas
Tamaño	Normal
Defensa	2
Inteligencia	No (5)
Movimiento	4
Hechizos	Veneno (1): daño +1 Paralizar (2)

Suelen habitar en comunidades numerosas que forman grupos de caza.

Grifo:



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.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	20 (2) Garras 40 Pico
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	Sí (4)
Movimiento	5, volador
Hechizos	Viento (4)

Hidra:

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 apariencia 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.



Característica	Valor
Vida	Número de Cabezas
Ataque	35 (número de cabezas)
Tamaño	Muy Grande
Defensa	5
Inteligencia	No (15)
Movimiento	3
Hechizos	Regeneración de cabeza (3)

Una clase especial de hidra es la conocida como **Pirohidra**.

Esta clase de hidra se caracteriza por su color rojizo y poseer ocho cabezas. Posee un aliento ígneo terrorífico que la convierte en una criatura temible

Característica	Valor
Vida	Número de Cabezas
Ataque	35 (número de cabezas)
Tamaño	Muy Grande
Defensa	4
Inteligencia	No (15)
Movimiento	3
Hechizos	Regeneración de cabeza (3) Rayo Ígneo(2)

Hipocampo:

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 herbívoros, 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 razas que habitan en el mar como los atlantes.

Característica	Valor
Vida	1
Ataque	20 Mordisco
Tamaño	Normal
Defensa	1
Inteligencia	Sí (0)
Movimiento	5, en mar, 3 resto
Hechizos	Ninguno

Leviathan:

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.

Característica	Valor
Vida	5
Ataque	50 Mordisco
Tamaño	Muy Grande
Defensa	3
Inteligencia	No (8)
Movimiento	3
Hechizos	Ácido (3): daño +1

Lobos Gigantes:

Normalmente son usados como monturas por razas de carácter violento, usualmente por los orcos. No es extraño que de vez en cuando ataquen ciudades no fortificadas para satisfacer su hambre y sus instintos.



Característica	Valor
Vida	2
Ataque	20 Mordisco
Tamaño	Normal
Defensa	2
Inteligencia	No (0)
Movimiento	4
Hechizos	Ninguno

Dentro de esta raza hay individuos de mayor vitalidad y fuerza, pero mucho más escasos que sus congéneres menores.

Mantícora:

La mantícora 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 mantícora, que intentará siempre permanecer en el aire para recibir los mínimos daños.



Las mantícoras 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 mantícora 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 mantícora no permite, usualmente, ser usada como montura.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	25 Garras 40 Cola
Tamaño	Grande
Defensa	2
Inteligencia	Sí (0)
Movimiento	4, volador
Hechizos	Ninguno

Minotauro Salvaje:

Se dice que esta raza deriva de los minotauros capturados por el Gran Demonio de la Tercera Era que torturó y modificó a los prisioneros creando unos

seres de tremenda fuerza y violencia. Según la información al respecto dichas criaturas odian con saña a sus antiguos congéneres y a cualquier raza que tenga un aspecto ligeramente civilizado. Al contrario que sus primos los minotauros salvajes desdeñan el uso de armas prefiriendo usar garras y cornamenta, así como sus fauces, aún así en algún caso usan grandes hachas o mazos.



Según la leyenda esta raza era la destinada a ayudar a los engendros en la destrucción de todas las demás razas y solamente la expulsión del demonio en un momento inicial de su creación impidió cumplir este designio a los minotauros salvajes.

Además de poseer una complexión mucho más fuerte, aún si cabe, que sus primos lejanos poseen una garras y fauces propias de otras criaturas. Su piel está cubierta casi por completo de un pelo grueso que les protege del frío extremo. Su tamaño es mayor que el de cualquier otra raza inteligente, a salvedad de otras criaturas, alcanzando los cinco metros de altura sin problemas.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	35 Garras 20 Cornamenta, +1 daño 20 Mordisco
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	Sí (0)
Movimiento	4
Hechizos	Ninguno

Dentro de los minotauros salvajes cabe distinguir una variedad de menor tamaño pero con alguna capacidad arcana, al parecer destinada a servir de tropas de élite o guardianes de templos y tesoros por del Gran Demonio.

Estos minotauros reciben el nombre de Minotauros Guardianes y son sin duda un enemigo muy a tener en cuenta pues además de armas no dudan en usar pequeños hechizos.



Además de tener un menor tamaño poseen menos pelo y una menor cornamenta. Sus fauces están menos desarrolladas pero su fuerza es impresionante.

Característica	Valor
Vida	3
Ataque	50 Hacha
Tamaño	Normal
Defensa	3
Inteligencia	Sí (4)
Movimiento	4
Hechizos	Rayo Ígneo (2) Paralizar (2)

Ninfa:

Estas bellas criaturas gustan de confundir y perder a los viajeros, pero sin causarles mayores males. En la mayoría de los casos habitan bosques y riachuelos dejándose ver sólo cuando ellas lo desean.



Su pequeño tamaño y su capacidad para la magia les permite sobrevivir en Klaskan mejor aún que otras criaturas en principio más poderosas.

Característica	Valor
Vida	1
Ataque	Ninguno
Tamaño	Pequeño
Defensa	1
Inteligencia	Sí (12)
Movimiento	4, en bosques 1PM
Hechizos	Todos los de Ilusionista hasta poder 5

Ogro:

Los ogros son enormes humanoides, de aspecto tosco y desagradable, mal carácter y muy guerreros. Un ogro mide unos cuatro 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 por el resto.

Característica	Valor
Vida	2
Ataque	35 Garrote
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	Sí (0)
Movimiento	3
Hechizos	Ninguno

Oso Gigante:

Esta raza es una variación producida en los nodos donde la energía arcana es tan abundante que en algunas ocasiones crea variaciones de razas ya existentes que habitan en las cercanías.

Aunque la mayoría de dichas "creaciones" no sobreviven esta raza se adaptó perfectamente al cambio y además fue adoptada como montura por algunas razas de los bosques como elfos y arcones.



Su gran tamaño hace que carezcan de depredadores, a excepción de los Dragones y las Hidras, de modo que ahora son relativamente abundantes. Además de su gran tamaño los osos gigantes poseen una fuerza proporcional y un golpe de sus garras o un mordisco causan terribles

heridas. Además suelen usar un abrazo que tras atrapar a sus presas exige una tirada de fuerza de 1D6 por ambos, donde los osos suman dos puntos más, o la presa sufre un punto de daño automático por fase.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	30 Mordisco 40 Garras Especial Abrazo
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	No (0)
Movimiento	3
Hechizos	Ninguno

Otranco:



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 y usan garrotes para derribar a sus víctimas.

Característica	Valor
Vida	2
Ataque	30 Garrote
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	Sí (3)
Movimiento	4
Hechizos	Criatura (3): apariencia de ninfa

Pegaso:



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.

Característica	Valor
Vida	2
Ataque	15 (2) Patada
Tamaño	Normal
Defensa	1
Inteligencia	Sí (0)
Movimiento	4, volador
Hechizos	Ninguno

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. Suelen ser líderes de las hordas de pegasos y sólo pueden ser domados por los héroes más nobles.

Característica	Valor
Vida	3
Ataque	35 (2) Patada
Tamaño	Normal
Defensa	2
Inteligencia	Sí (4)
Movimiento	4, volador
Hechizos	Viento (4)

Pesadilla:

Las pesadillas son una de las peores herencias del Gran Demonio. Fueron sus servidores más temidos por todas las razas y su inmunidad a cualquier ataque físico les convertía en letales enemigos.

Actualmente su número es mucho menor pero aún es posible encontrarlos en lugares malignos o antiguos templos olvidados.

Su tamaño y forma son muy variados pero todas ellas tienen un común su capacidad de aterrar a sus enemigos.



Característica	Valor
Vida	1
Ataque	Ninguno
Tamaño	Normal
Defensa	No le afectan armas no mágicas
Inteligencia	Sí (10)
Movimiento	4, volador
Hechizos	Paralizar(2) Terror (5)

Quimera:

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 influencia de su parte de dragón, sin ningún otro fin que hacer montañas con ellos.

Característica	Valor
Vida	3
Ataque	35 Garras 30 Embestida
Tamaño	Grande
Defensa	3
Inteligencia	No (6)
Movimiento	4, volador
Hechizos	Bola de Hielo (6)

Roc:

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.



Característica	Valor
Vida	3
Ataque	50 Pico
Tamaño	Grande
Defensa	1
Inteligencia	No (0)
Movimiento	4, volador en montaña
Hechizos	Ninguno

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.

Sílfide:

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.

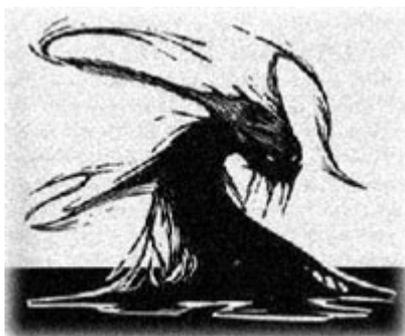


Son seres neutrales, de carácter amigable. Hablan en un lenguaje musical, propio de los seres mágicos con los que están emparentadas. Una sílfide tiene capacidad de levitar innatamente. Su ágil vuelo es comparable al de pocos seres, las alas sólo le sirven para coger impulso. Sin embargo, esta capacidad 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.

Característica	Valor
Vida	1
Ataque	Ninguno
Tamaño	Normal
Defensa	1
Inteligencia	Sí (16)
Movimiento	2, volador
Hechizos	Invisibilidad (2) Elemental de Aire (10)

Sombra:

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.

Característica	Valor
Vida	2
Ataque	Ninguno
Tamaño	Normal
Defensa	No las afecta arma alguna
Inteligencia	No (6)
Movimiento	3
Hechizos	Drenaje(2): daño +1, arranca +2 maná Cambiar(1): varía forma

Troll:

Un troll es un horrible humanoide que puede adaptarse a cualquier tipo de clima.

A veces se les asocia los orcos pero ambas razas suelen mantener tensas relaciones en el mejor de los casos.

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.

Característica	Valor
Vida	3
Ataque	20 Maza o porra, +1 daño
Tamaño	Normal
Defensa	5
Inteligencia	Sí (12)
Movimiento	1
Hechizos	Regeneración II(6): recupera dos puntos de vida

Ululante:



Este ser es un cazador. Aprovecha su capacidad de rápido vuelo para caer sobre sus víctimas elevándolas en el aire para después dejarlas caer estrellándose contra el suelo.

Recibe el nombre del sonido de sus alas al lanzarse en picado a por una victima.

A pesar de ser un depredador tiene una inteligencia bastante elevada y a veces es usado como mensajero por algunas razas.

Característica	Valor
Vida	2
Ataque	20 Cola 40 Agarrar
Tamaño	Normal
Defensa	3
Inteligencia	Sí (0)
Movimiento	5, volador
Hechizos	Ninguno.

Wyvern o serpiente alada:

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 y su tamaño es bastante menor.



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, pero no es un ser que destaque por la lealtad a sus jinetes, aunque eso no parece importar a éstos que usan a la serpiente alada para atacar a sus enemigos.

A pesar de lo que pueda parecer este reptil es una de las criaturas mejor adaptadas de Klaskan y es relativamente abundante.

Característica	Valor
Vida	4
Ataque	40 Mordisco 60 Aguijón 20 Estrangular
Tamaño	Grande
Defensa	2
Inteligencia	No (9)
Movimiento	3, volador
Hechizos	Veneno II (3): daño +2

Diplomacia

Cualesquiera dos jugadores que hayan 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.

En el apartado de Personajes Especiales hay más información al respecto en la unidad Embajador.

En la siguiente tabla tenéis una relación de odios y afinidades de las distintas razas:

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 es su peor rasgo.
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.	Engendros.	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.

A continuación hay varios ejemplos de tipos de tratados generales:

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.

Vasallos

En ocasiones algún jugador o alguna nación manejada por el árbitro puede mantener con nosotros una relación que puede considerarse de vasallaje. En estas circunstancias es posible que el vasallo tribute a su Señor y que no firme tratados sin consultarle previamente. Dependiendo del grado de vasallaje la nación es cuestión tendrá mayor o menos autonomía para actuar.

Además puede haber un caso especial de vasallaje: el creado por el propio jugador. En este caso el jugador decide crear un vasallo otorgándole una o varias ciudades. La relación entre ambos dependerá del buen entendimiento y comunicación entre ambos ya que ambos compartirán los almacenes y personajes.

Todo tratado firmado debe indicar claramente sus puntos y su duración siendo obligado mandar al árbitro 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.

Las ventajas obvias de tomar o crear un vasallo es tener a vuestra disposición un héroe más y la aportación de ideas y estrategias de otro jugador. Sin embargo tener un vasallo supone trabajo extra para el Señor pues él será quien envíe un turno con las ordenes para toda la nación, incluyendo a su vasallo, de modo que deberá haber acordado con él las acciones a realizar.

De igual modo la respuesta al turno se enviará al Señor que deberá enviarla, entera o la parte que desee, a su vasallo. Si un vasallo decide actuar unilateralmente deberá ponerse en contacto con el árbitro. Estas acciones unilaterales pueden variar desde revelarse hasta firmar un acuerdo secreto con otra nación.

La comunicación entre jugadores

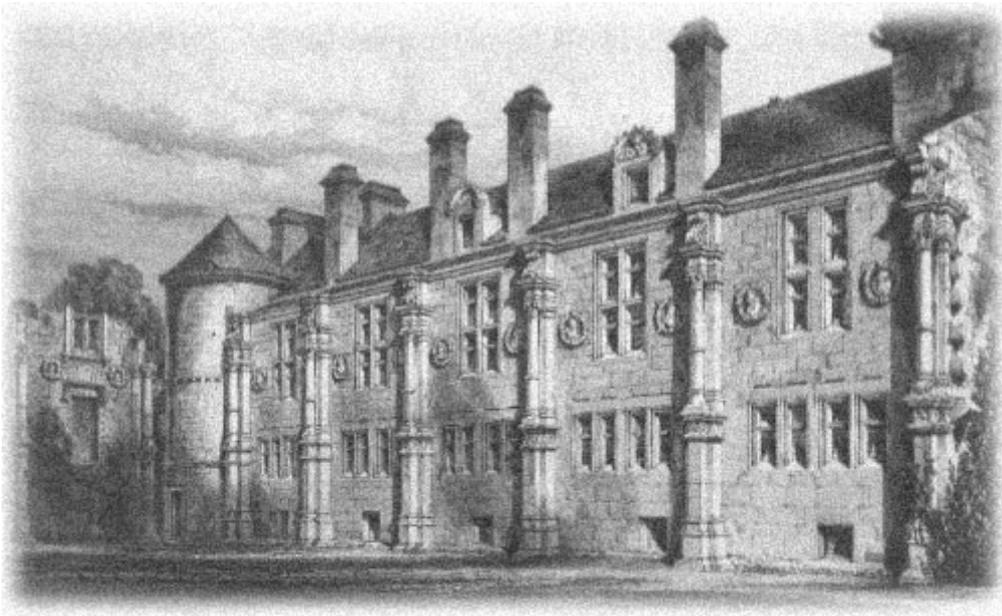
Cada jugador comienza con una ciudad y sin contacto con ningún otro jugador. Mientras transcurre el juego el jugador irá contactando con países, tanto jugadores como no jugadores, para comunicarse con estos últimos es necesario dirigirse al árbitro.

En el momento que entre en contacto con otro jugador podrá conversar con él por correo electrónico adjuntando siempre una copia al árbitro.

Si dos jugadores establecen contacto y conversaciones se revelará la ciudad más cercana de ambos. Si no se contesta a ningún mensaje del otro jugador se considerará que no hay contacto diplomático y por tanto no se revelará ciudad alguna.

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 haya finalizado dicho combate.

El Palacio



Cuando una nación alcanza el número mínimo de cuatro ciudades puede acceder a este edificio propio de todos los sistemas de gobierno, aunque se le otorgue nombres diferentes según el sistema y la raza. Su efecto es eliminar el mantenimiento de espías, embajadores y comerciantes. Sólo puede haber un Palacio por nación.

Además reduce la posibilidad de revuelta, y de herejía en el caso teocrático, y aumenta la fama del héroe gobernante y mejora la actitud para con el jugador de los países no jugadores.

Además aumenta la recaudación en 1D6 Bo en la ciudad donde esté construido gracias a una administración más eficiente. Sin embargo sus costes son elevados, un palacio no es una construcción barata, sumando un total de 40 Bo, 12 Pie, 10 Man mientras que las obras tardan 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 sí 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.

Como otras misiones un héroe puede llevar a cabo misiones de este tipo sin problemas, aunque mantener a un héroe para intercambios no importantes puede significar perder la iniciativa en otros campos donde pudiera ayudar de modo más efectivo.

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. Los nómadas pueden acumular un número muy importante de tropas pero su estabilidad es pequeña y en muchos casos se deshacen tras varios ciclos.

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.

En casos excepcionales los nómadas deciden asentarse en un territorio construyendo una ciudad y pasando a ser una nación no jugadora. Este cambio de modo de vida puede suponer diversos problemas derivados del mantenimiento de un alto número de tropas y de la escasa producción de una única ciudad de modo que es posible que pidan apoyo económico a un jugador, si es de una raza neutral o afín, para poder tener éxito. Lo que el jugador obtiene a cambio varía desde un tratado de vasallaje a uno de alianza o no agresión.

En estos casos la fama del héroe al mando suele ser muy importante a fin de establecer que relación se establecerá entre ambos pueblos.

Cada territorio que separe las dos ciudades más cercanas de ambas naciones añade posibilidades de que suceda algún incidente durante el transporte de la mercancía.

Para comerciar con países no jugadores o vasallos no jugadores se deberá contactar con el árbitro que interpretará al país en cuestión.

Los **bárbaros** no poseen campamentos ni ciudades base sino ejércitos que se desplazan por el mapa. Aparecen en el mapa y dejan un rastro fácilmente reconocible (ataques, asaltos, saqueos y toda clase de violencia). Estos grupos están compuestos, en general, por humanos, orcos o engendros. Los bárbaros no respetan las ciudades que normalmente resultan destruidas después de ser tomadas.

Es posible incluir en el juego a varios jugadores como nómadas, sobretodo en aquellos casos en los cuales el vasallaje y las plazas oficiales no sean suficientes. En este caso se aplica una serie de 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.
- ◆ 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.
- ◆ Los nómadas pueden reclutar de la forma normal invirtiendo las cantidades necesarias, pero su número máximo no puede superar su fama x 4 de su líder.

Además hay una 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 la más numerosa en las tropas del nómada.

- ◆ 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 arrasar 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 árbitro.

- ◆ Los nómadas poseen exploradores. Cualquier unidad puede funcionar como explorador de forma automática.

- ◆ Los nómadas pueden montar un campamento cada ciclo. Dicho campamento está protegido por empalizadas (tres puntos de resistencia) y posee los suficientes edificios como para producir 3D6 Bo, 1D4+2 Com, 1D4+2 Man, 1D3 Pie y 1D6 Mon.

- ◆ Cuando un nómada decide asentarse pierde la limitación de héroes, puede cambiar 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.

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

Estas reglas son opcionales dependiendo si se introducen o no jugadores nómadas.

Razas

Tras una era de guerra y destrucción hay más razas que nunca desde la creación de los Planos. El Gran Demonio creó nuevas razas que rápidamente se extendieron por Klaskan arrasando reinos e imperios. La más importante de estas razas fueron los Engendros.

Además en la Tercera Era llegaron a este plano a través de los Portales los Trogg y los Seres Oscuros, razas que protagonizaban una eterna guerra en otro plano de existencia y que se extendieron al Plano de la Luz: el nuestro.

La Cuarta Era fue un terrible periodo de caos y muerte durante el cual apenas sobrevivieron unos pocos miembros de cada una de las razas hasta el punto en el

cual el grado de civilización de todas ellas llegó a un punto más allá del cual no había posibilidad de recuperación.

Ese momento es el actual. El renacimiento de Klaskan debe tener lugar en la Quinta Era con vosotros al mando de cada una de las razas cuyo destino dependerá de vuestras acciones, vuestro éxito garantizará su supervivencia y vuestro fracaso las condenará al olvido.

El juego puede tener a varios jugadores por raza aunque no todas ellas tienen cualidades para esto, siendo las mejores los humanos, orcos y enanos. En cualquier caso al inicio del juego se estipularán que razas se pueden escoger y cuantas plazas hay para cada una de ellas.

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.

En la Tercera Era los elfos vivían en el Reino de los bosques de Sindaria. Según los escritos en dicho reino había un lugar oscuro y maligno, un templo de los demonios, llamado Templo de Sangre.

Los elfos y los arcones eran los encargados de su custodia para impedir a hechicero alguno alcanzarlo.

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 para enfrentarse en igualdad a sus enemigos y se especializaron en las armas a distancia aligerando la armadura para poder volar armados con arcos y dagas, logrando así que sus arqueros y ballesteros pudieran

disparar con mayor eficacia. Lógicamente la reducción en el grosor de las armaduras redujo su defensa contra los ataques e incrementó sus bajas.

Para defender sus ciudades empezaron a construir murallas y armas de asedio que nunca anteriormente habían utilizado.

Además de entrenaron tropas de infantería y milicia para defenderlas de asaltos enemigos, de los cuales los más odiados 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 Vigía ni exploradores ya que gracias a su habilidad para volar pueden observar los movimientos enemigos eliminando 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 pueden mover 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 extenderse.

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.

Características	
Raza	Arcones
Longevidad	Inmortales
Hábitat	Ni montaña ni glaciar
Construcción	Ni establos ni fortificación excepto murallas
Combate	Defensa -1, daño -1
Unidades	Sólo milicia, infantería, arqueros ballesteros y armas de asedio
Magia	Inmunes a Nigromantes
Gobierno	Ni Horda ni Imperio
Otros	Raza voladora, exploradora.

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, ahora 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 Melnibon 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.

El dominio de los mares en la Tercera Era llevó a la guerra entre atlantes (Flota Maldita) y humanos (Imperio Melnibon y Liga de Comerciantes).

Absablo, una Bestia superviviente a la caza de los grandes dragones, destruyó la capital atlante.

Parte del pueblo se mezcló con los humanos perdiendo sus orígenes y otra parte buscó refugio en otra ciudad submarina donde perfeccionó las antiguas naves para conseguir dos variantes muy avanzadas: los submarinos y los espolones.

El conocimiento del mar por parte de los atlantes es tal que no les afectan las tormentas y se defienden en el combate naval mejor las demás razas.

Debido al carácter marino de sus ciudades y naturaleza, los territorios interiores están vedados a la construcción de ciudades, pero no así todos los que, emergidos, posean costa o ríos colindantes.

En los territorios submarinos con costa el fondo marino es muy poco estable por lo cual los atlantes no suelen construir en dichas zonas, pero sí en los lechos marinos lejanos a las costas.

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 unidades de 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.

Sus cúpulas tienen una dureza de 15 puntos de impacto y una rara cualidad que la hace muy resistente a cualquier tipo de hechizos. Además 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. 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 impactarlas sea más difícil. El submarino tiene un espíritu más explorador, aunque puede ser usado sin problema en combate.

Los atlantes, a pesar de sus limitaciones para construir en zonas sin mar o río, 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 rara vez construyen establos pues su uso es mínimo y además no están acostumbrados a las monturas, a menos que sean marinas. En contraste no necesitan vado alguno para atravesar ríos.

Su naturaleza no soporta ni el frío extremo de los glaciares ni la sequedad de los desiertos.

En cuanto a la magia únicamente usan magia de la esfera del agua en la que son maestros.

Físicamente un atlante es muy similar a un humano y de hecho ambas razas pueden procrear y mezclarse, aunque en dicho cruce los atlantes suelen perder parte de su capacidad de supervivencia en el océano. De hecho actualmente hay muy pocas familias atlantes, todas ellas nobles, que tengan sangre totalmente pura.



Los atlantes suelen usar monturas marinas como los hipocampos pero éstos sólo pueden mover con normalidad por el mar y a duras penas por zonas de llanuras costeras.

Características	
Raza	Atlantes
Longevidad	80 Ciclos
Hábitat	Ni desierto ni glaciar. Sólo costa
Construcción	No establos. Usan 5 Yne en ciudades submarinas
Combate	Caballería en tierra -20%
Unidades	Espolón y Submarino, únicas!
Magia	Esfera de Agua -2 maná y +1D3 Poder inicial
Gobierno	Ninguna restricción
Otros	Raza marina, no les afectan las tormentas en el mar. Monturas en mar: hipocampos

Elfos

Los elfos son un pueblo de armoniosas formas y muy bien dotados para la magia, no así para el trabajo manual.

El canon de la belleza de casi todas las razas, a salvedad de enanos, orcos y algunas otras razas, suele regirse por el físico élfico.



Su propia naturaleza les hace inmunes a la Nigromancia y sus arqueros son muy temidos debido a su legendaria habilidad.

Son habitantes naturales de los bosques donde se desplazan sin problemas y no sufren reducción alguna en la producción de sus ciudades. Sus reinos siempre tendieron a cierto orden, lejos de la 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 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, junto a 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 pié.

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

Características	
Raza	Elfos
Longevidad	Inmortales
Hábitat	Bosques, 1 PM.
Construcción	Tardan el doble en construir
Combate	Arqueros +20% y Lanceros +1 daño. Excelente moral
Unidades	Sólo milicia, infantería, arqueros ballesteros y armas de asedio
Magia	Inmunes a Nigromantes. Tirada magia 80%
Gobierno	Ni Horda ni Imperio
Otros	No usan esclavos

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 en completar 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 mayor cantidad de piedra y manufacturas que las habituales.

Su odio y temor por las monturas sin embargo hacen que sus ciudades no produzcan cantidad alguno de éstas.

Los enanos tienen una capacidad de movimiento tal en las montañas 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.

Así mismo desconfían de la magia lo cual no significa que no la usen, de hecho todas sus ciudades tienen de forma automática el hechizo Realidad de maná 15 sobre ellas. Son inmunes a los hechizos de los nigromantes.

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 de nivel dos y para someterlas a un sitio eficaz es necesario su nivel por 15 en unidades enemigas, a esto se une que los trabajos de asedio 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.

Características	
Raza	Enanos
Longevidad	200 Ciclos
Hábitat	Montaña 1 PM
Construcción	Construyen en 1 Ciclo y en montañas. Pueden construir ciudades subterráneas. Ciudades +1 Pie, +1 Man.
Combate	Defensa +1
Unidades	Ninguna unidad montada
Magia	Malos magos 40%. No les afectan Mentales. Ciudades Hechizo Realidad
Gobierno	Ninguna restricción
Otros	No vadean

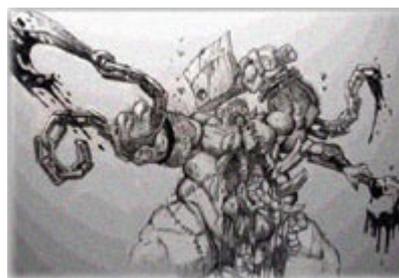
Engendros

Los engendros son la suma de toda la maldad que pueda encontrarse en un ser unida a una tendencia a la violencia que los convierte en seres con increíbles ansias de muerte.

Su origen parece estar en criaturas atrapadas en los nodos y su cuerpo es resultado de horribles mutaciones. Muchos afirman que de hecho su origen está en la manipulación mágica de los prisioneros del Gran Demonio de la Tercera Era.

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 con gran daño y fuerza.



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 Mentales Trogg ni ellos mismos tienen interés en tales artes.

De sus conquistas suelen arrasar todo asimilando de vez en cuando alguna ciudad 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 comparten al menos su tendencia a la violencia. Se rigen por Horda.

El coste de las unidades militares de los engendros es 4 Com, 1 Man por unidad y sus ciudades jamás tienen mejoras destinadas a aumentar su producción.

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.

Características	
Raza	Engendros
Longevidad	40 Ciclos
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	Sólo ciudades y fortificación
Combate	Ataque +10%, daño +1 CaC
Unidades	Sólo infantería, arqueros y armas de asedio, sin moral
Magia	No les afectan, ni Mentales
Gobierno	Sólo Horda
Otros	Raza exploradora. En ciudad no mantenimiento

Gnomos y Silfos

Estas dos razas estuvieron a punto de sucumbir pero aún hoy es posible encontrarlas en Klaskan.

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 complementaron mutuamente en el aspecto militar y científico resultando en una sociedad capaz de sobrevivir lejos de los grandes conflictos.



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 manufacturas 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)

Esta unidad unida a su capacidad de exploración les provee de unas facultades de una capacidad de supervivencia impresionante.

Características	
Raza	Gnomos y Silfos
Longevidad	En torno a 200 Ciclos
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	Ni establos ni fortificación excepto murallas
Combate	Defensa -1, daño -1
Unidades	Sólo unidades especiales Armas asedio +15%
Magia	Inmunes a Nigromantes
Gobierno	Ni Horda ni Imperio
Otros	Raza voladora, exploradora.

Estas dos razas usan armas de asedio más efectivamente que las demás razas, pero además disponen de una serie de unidades especiales, principalmente formadas por silfos, para la guerra.

Unidad	Ataque C / D (alcance)	Defensa	Mov.	Coste	Mant.
Silfos Murciélagos Lanceros	30% / 20% (5)	2	5	3 Com, 2 Man, 8 BO	2 BO, 1 Com, 1 Mon
Silfos Murciélagos Jabalina	10% / 40% (8)	2	5	3 Com, 2 Man, 8 BO	2 BO, 1 Com, 1 Mon
Murciélago	20% / 0%	1	5	-	-
Infante Gnomo	15% / 20% (8)	0	3	1 Com, 1 Man, 5 BO	1 BO, 1 Com

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

Humanos

Los humanos son la raza más numerosa 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 cualquier tipo de territorio lo que les provee de una gran adaptabilidad.



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.

Características	
Raza	Humanos
Longevidad	80 Ciclos
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	Comienzan con dos ciudades
Combate	Normal
Unidades	Milicia voluntaria 20%
Magia	Ninguna restricción
Gobierno	Ninguna restricción
Otros	Mayor posibilidad de héroes

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, aunque esto no ocurre siempre.

Esta virtud unidad a que pueden asimilar ciudades humanas como propias, pese a su lento crecimiento, les permite afrontar el futuro con cierto optimismo.

Su capacidad para asimilar ciudades les permite recuperar su producción en un sólo turno.



Además toda unidad caída y resucitada es veterana. Poseen sus unidades 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.

Características	
Raza	Inmortales
Longevidad	Inmortales, tras resurrección
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	Una ciudad cada tres ciclos
Combate	Dos puntos de impacto
Unidades	Tirada resurrección y veteranas.
Magia	Inmunes a Nigromantes
Gobierno	No Teocracia
Otros	Asimilan ese mismo turno

Minotauros

Se trata de seres tremendamente fuertes y muy dotados para la guerra en la cual no está limitado el reclutamiento en ningún tipo de unidad.

Suelen ser muy poco diplomáticos salvo en lo que se refiere a los enanos y gnomos. Los minotauros son muy rígidos para la guerra pero la derrota y su concepto del honor hace que algunos decidan volver a casa por la pérdida de una batalla: todas las tropas que huyen deben superar una tirada para seguir en el ejército.



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

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 fueron en el pasado un pueblo muy avanzado y sus estudios llegaron a cotas altísimas gracias a los gnomos, pero todos esos avances se perdieron en la guerra y 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.

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

Características	
Raza	Minotauros
Longevidad	80 Ciclos
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	Ciudades amuralladas. Ni irrigación, ni catedral, ni factoría ni aserradero.
Combate	+10% impactar, +1 daño, +1 defensa, +10% disolverse
Unidades	Pueden alcanzar Élite: vida 2, +10% ataque, +1 defensa
Magia	Inmunes a petrificar. Malos magos: 40%.
Gobierno	No Republica
Otros	Investigan con menos dificultad



Esta raza es una de las más violentas e importante de Klaskan. Aman la guerra y eso se traduce en que su moral es mayor en periodos de guerra que de paz.



Los orcos son tropas muy poco disciplinadas y normalmente una derrota les lleva a abandonar a sus compañeros de armas.

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 a la ballesta.

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 ataque.

No pueden regirse por regímenes teocráticos y se vuelcan en la guerra. 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 generalmente construyen otra nueva de inmediato, 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 cientos de ciclos, mientras otras razas caían ellos seguían luchando!

Características	
Raza	Orcos
Longevidad	40 Ciclos
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	Ni templos ni catedrales
Combate	+10% disolverse. Moral -1
Unidades	No Ballesteros. Cabalgalobos. Milicia voluntaria
Magia	Ninguna restricción
Gobierno	Ni Teocracia ni República
Otros	Mayor moral en guerra

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, glaciar ni colinas y por lo tanto no construyen ciudades en ellos.

Es en la jungla donde está su hábitat natural, en ella su movimiento es soberbio, costándoles sólo un punto de movimiento por territorio.

Su dura piel es como una armadura en combate como todos los reptiles, raza a la que pertenecen.



Su caballería es portentosa y muy temida, en ella 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, además atacan junto al jinete con sus mandíbulas que producen heridas terribles.

Toda unidad impactada por un reptileo, aunque no sea herida lucha peor durante el resto del combate debido al veneno que destilan.



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.

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 otras razas de Klaskan, no odian a ninguna raza y son inmunes a los Mentales Trogg.

Su historia es la de una decadencia fruto de un enfriamiento gradual del mundo, sin embargo en su magia está su salvación.

Características	
Raza	Saurios
Longevidad	200 Ciclos
Hábitat	Ni glaciares, ni desiertos, ni colinas, ni montañas.
Construcción	Ninguna restricción
Combate	Caballería +10%, defensa +1
Unidades	Reptileos. Nave Tortuga.
Magia	Tirada salvación especial: 40% Hechizos únicos y Arcanos (-1 maná en hechizos de mana > 8) No les afectan Mentales
Gobierno	Ninguna restricción
Otros	Monturas en jungla: Reptileos

Seres Oscuros

Esta raza se cree casi extinta. No hay datos fiables sobre dicho hecho.

A lo largo de la Tercera Era combatieron por liberar a su pueblo de una realidad condenada pero en el curso de estas guerras se fueron debilitando.

Finalmente se perdió su rastro aunque se cree que pocos de ellos sobrevivieron en el Plano de la Luz.

Klaskan está dividido en cuatro planos de existencia entre los cuales se puede viajar a través de Portales.

El Plano Espejo es el hogar de los Creadores (tanto dioses como demonios) mientras que el decrepito Plano Oscuro es el hogar nativo de los Seres Oscuros que penetraron en el Plano Luz (donde habitan casi todas las razas y tiene lugar el juego) y en el Plano Sombra de donde eran originarios los Trogg con quienes combatieron.

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.

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.

Características	
Raza	Seres Oscuros
Longevidad	Desconocida
Hábitat	Ni montañas ni glaciár
Construcción	Ni teatro, ni taberna, ni catedral, ni mercado.
Combate	Aura -10% en distancia Inmovilizar con Cola 20%
Unidades	Unidad única y armas de asedio
Magia	Toda unidad Mentalista Poder 5 No les afectan Mentales
Gobierno	No Republica
Otros	Pueden cambiar de tamaño

Ser Oscuro	
Ataque	40%, sólo cuerpo a cuerpo
Defensa	4
Movimiento	5, levitan: no les afectan ni pantanos ni ríos.
Coste	5 Com, 12 Bo
Mantenimiento	2 Com
Especial	Cuando mueren las unidades pegadas sufren ataque Ácido 1D4
Cambio tamaño	Grande: +1 daño, -1 movimiento, -2 defensa. Pequeño: -1 daño, +1 movimiento, +1 defensa

Servidores

Los Servidores tienen su origen en la magia y poseen unas capacidades únicas para la lucha debido a su anatomía: poseen tres brazos, por tanto un ataque adicional y una resistencia increíble para la magia, los hechizos no les afectan.



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 el normal.

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 arcaica 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 su Poder.

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 suelen ser sus líderes .

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, quienes les consideran algo antinatural, producto de la magia, poniéndoles al mismo nivel que los engendros.

Características	
Raza	Servidores
Longevidad	Desconocida
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	No catedral. No monturas Ciudades sobre nodos pueden reclutar, en otras zonas no.
Combate	Dos ataques
Unidades	Sólo lanceros, infantería, arqueros y ballesteros al coste norma +1 maná. Asedio normal
Magia	No les afectan, ni Mentales. Torres: producen 2 cristales
Gobierno	No Teocracia
Otros	Límite de unidades igual al poder de sus magos.

Trogg

Esta raza de insectos inteligentes posee un variado físico, aunque son principalmente humanoides, y son grandes trabajadores. Sus ciudades producen el doble de manufacturas y todas las construcciones tardan sólo un ciclo. Sus ciudades son complejas 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 creó la casta de los

guerreros, para los cuales se reclutaron aquellos trogg más preparados para la lucha cuerpo a cuerpo.



Con su trabajo en común lograron evitar las grandes derrotas con que empezaron las guerras contra los Seres Oscuros.

Los magos vinieron a fortalecer aún más sus tropas, aunque sólo magos mentalistas.

El uso de orcos y humanos como ganado les granjeó el odio de dichas razas. Como herencia de ese pasado pueden tener esclavos sin aumentar la posibilidad de revuelta.

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

Características	
Raza	Trogg
Longevidad	80 Ciclos
Hábitat	Ninguna restricción
Construcción	Tardan 1 Ciclo en construir. Producen doble manufactura
Combate	Ninguna restricción
Unidades	Sólo unidades especiales y armas de asedio
Magia	Sólo Mentalistas
Gobierno	No República
Otros	Pueden tener esclavos sin penalización para revuelta

Unidad	Ataque C / D (alcance)	Defensa	Mov.	Coste	Mant.
Mentales	10% / 50% (5)	1	4	3 Com, 2 Man, 12 BO	2 BO, 1 Com
Guerreros	30% / 40% (8)	2	4	3 Com, 2 Man, 10 BO	2 BO, 1 Com

Un ataque con éxito de un Mental deja paralizado al objetivo. Los Servidores, Seres Oscuros, Saurios, Engendros y Enanos son inmunes a este ataque.

Cualidades únicas y aclaraciones:

Además de lo anteriormente expuesto muchas razas poseen construcciones, tecnologías, unidades y hechizos propios desconocidos para el resto de las razas y que acentúan aún más la diferencia entre todas ellas.

Esa información la recibe el jugador en su hoja de país inicial junto al resto de los datos relevantes para su raza.

Revelar esta información es un privilegio de los jugadores, pero es necesario tener contacto para hacerlo.

Aquellas razas que poseen resistencia natural a la magia serán resistentes a ser manipulados por hechizos que afecten a su cuerpo, alma o mente pero seguirán sufriendo de igual manera los efectos un Rayo Ígneo o una Bola de Hielo.

Las características de las unidades únicas, como Tortugas o Cabalgalobos, que no se detallan en esta sección serán conocidas por los jugadores de las respectivas razas.

Aquellos hechizos y construcciones únicas pueden ser enseñados a otras razas en algunos casos, siempre será mejor preguntar al árbitro.



Las siguientes crónicas son relatos independientes rescatados tras la destrucción de la Cuarta Era por las diferentes razas que habitan en Klaskan y cuya veracidad no ha sido verificada por entero, sin embargo muestran la visión del mundo desde sus comienzos hasta la era actual.

Historia de la Primera Era

En el principio el mundo era uno, enorme y extenso, con miles de millones de habitantes, en el cual 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 olvidado. 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 dioses y demonios 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.

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 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 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: los Grandes Dragones.

Unos pocos dioses y demonios rehuyeron a sus congéneres buscando por si mismos la venganza. Todos ellos andaron por los planos 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 para vengarse de la tierra que los mataba se transformaron en enormes monstruos que vagaron por los planos: **las Bestias**. La mayoría de estos regazados decidieron huir de los planos para refugiarse en zonas, pequeñas y caóticas, que habían sobrevivido a la destrucción primera.

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. Los Grandes Dragones recorrieron los planos cazando y mataron a la mayoría de las **Bestias** que anteriormente habían sido dioses o demonios y luego se retiraron al plano Espejo dejando vigilantes en los planos restantes.

Sin embargo tres de dichas Bestias sobrevivieron en el plano Luz y poco más se supo de ellas en aquel tiempo.

En el **plano Espejo** era hermoso y una imagen de lo que había sido el Único antes de ser destruido. En él vivían los Creadores y sus criaturas, los Grandes Dragones.

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, hombres y demás razas 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. Cerraron las puertas y su recuerdo desapareció.

En el **plano de la Luz** un dios se sacrificó para proveerle de luz, sólo cíclicamente ésta 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. Aquí los reinos crecieron en número y tamaño.

Historia de la Segunda Era

El inicio de esta era lo marca el regreso de Sargonnas desde las Islas del Destierro al plano Luz.

Aunque su permanencia en el plano fue corta pues sus seguidores eran aún pocos y las cadenas que lo sujetaban a las Islas muy fuertes su mera presencia cambió el curso de la historia pues nunca antes un demonio de tal poder había vuelto a los planos.

Así, mientras en el Plano Oscuro la civilización de los Seres Oscuros estaba en su apogeo y 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.

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.

En el Plano de la Luz el Imperio saurio 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 ciclos. Mientras en el Plano Oscuro la muerte era dueña de cientos de miles de Seres Oscuros que 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.

Mientras el Imperio Klistarl menguaba su homólogo en el plano Sombra era acosado por un enemigo tan constante y poderoso como el clima, los Seres Oscuros, que batalla tras batalla iban derrotando a los trogg.

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. 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.

Historia de la Tercera Era o la Era del Encuentro:

Esta era comenzó cuando tanto los trogg como los seres oscuros lograron hacer uso de los Portales para viajar desde sus planos al plano de Luz.

Los Creadores habían sido casi olvidados y sus Grandes Dragones con ellos, pues los tiempos en que eran adorados pertenecían al pasado.

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: la **Ciudadela**.

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 Seres Oscuros restantes agonizaban y morían por miles en su plano, incapaces de hacer nada por salvarse.

Los Seres Oscuros atrapados en el Plano Sombra aprendieron el resultado del uso de la magia y su nefasta influencia para los Planos, allí su civilización, vencedora sobre el Imperio Trogg había 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.

La Ciudadela comenzó 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 aprendieron 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.

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. Su 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.

Los troggs buscaban entonces los conocimientos mágicos necesarios para entrar en la Biblioteca y aprender los hechizos arcanos.

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.

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.

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 Grandes 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 haya otro remedio.

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 el olvido.

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, vivió en los pantanos de Tierras Muertas, uno de los Reinos de la Tercera Era.

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 Gran Dragón Plateado.

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.

Sobre los Reinos de la Tercera Era

Los Reinos es el nombre por el cual se conoce a los varias naciones 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 durante la Tercera Era.

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. Fue un imperio basado en el poder marítimo de sus flotas que mantuvieron unidas sus distintas partes por un periodo de once generaciones.

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.

A pesar de la multitud de reinos que han existido sobre el Plano Luz podemos destacar los más importantes de la Tercera Era.

El Reino de Melnibone que en manos de una poderosa estirpe de magos tuvo una política marítima y expansionista salpicada de guerras. Sufrió la primera invasión de su historia de manos de Teocracia de San Luis. Este reino estaba formado, al igual que la Teocracia, por humanos.

Darkland, un reino humano y orco, que al mando de un poderoso nigromante emprendió una larga guerra contra los enanos y los humanos de Bajas Tribus y Tierras Libres respectivamente.

Sin embargo sería recordado por otro hecho en la historia de Klaskan.

Los orcos de Altas Tribus, una confederación de orcos y ogros, que al mando de una serie de líderes muy capaces no sólo no sufrieron invasión alguna, al menos no en el sentido clásico, si no que siguieron una presión efectiva sobre el reino enano.

Trogg logró establecer contacto con el Plano de la Luz y acabar con su aislamiento, se fortaleció y sus ejércitos fueron muy numerosos. Sus acciones pudieron desequilibrar la balanza pero también atrajeron la atención de los Seres Oscuros antes de estar preparados a pesar de lo cual apoyaron de forma indirecta a Darkland.

Mientras los demás reinos e imperios crecían y se preparaban para la guerra, desde los humanos de Yanuras hasta los elfos de Sindaria pasando por los minotauros de Draconia y los servidores de Tierras Muertas.

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. Las tierras se volvieron salvajes, seres que no deberían existir las recorrieron y su forma cambió.

Los breves retazos de información llegan en documentos rescatados y pequeñas crónicas. El principio 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. 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 ejército conjunto de Darkland y Melibone se enfrentó a uno ejército de humanos de Teocracia y elfos de Sindaria siendo el combate de tal crudeza 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. 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.

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 Draconia 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 pasado al corazón del reino oscuro.

Sin embargo el potencial de Altas Tribus aún estaba intacto y con su ayuda la situación fue resuelta. 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 Draconia 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 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 oeste se perdieron varios territorios a manos de Bárbaros y la Liga de Comerciantes. 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 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 inesperados 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.

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 de modo que el comercio con el Continente Perdido desapareció.

Los enanos aprovecharon para nutrirse de tropas y contraatacar a Darkland que volvió a retirarse demostrando la poca fuerza de sus tropas ante la ofensiva.

Sin embargo su dirigente, el Gran Mago, habiendo reunido dos de los tomos arcanos convocó al **Gran Demonio** e intentó someterle a su voluntad. Fracasó. Y el Demonio destruyó el reino y erigió un dominio de terror creando numerosas bestias para su servicio.

Este punto marca la frontera entre la Tercera y la Cuarta Era, momento en el cual todos los reinos afrontaron su destino.

En esta ocasión los orcos sufrieron grandes derrotas mientras que al norte Draconia y Bajas Tribus corrían parecida suerte contra las criaturas del Demonio, en su mayor parte creadas a partir de la magia.

Mientras la Liga de Comerciantes halló al fin 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 más tarde fue destruida por Absablo.

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.

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.

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 sufrió graves pérdidas.

Quedaba así desvanecido cualquier intento de gobierno que no fuera la menguada Sindaria. La Liga de Comerciantes en el norte fue perdiendo poder tras sucumbir todo intento de comercio, base de su economía.

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.

Aún se desconoce cómo 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.

Los Seres Oscuros descendieron sobre Darkland desde su Ciudadela y expulsaron a los trogg con graves pérdidas y a continuación convocaron al Gran 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.

La siguiente víctima del ataque fueron los enanos pero estos demostraron una resistencia tal que parte de sus ciudades subterráneas lograron sobrevivir.

Draconia 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 de tierra.

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 que desapareció al poco tiempo.

Ciertos rumores apuntan a la participación de varios Grandes Dragones en dichos hechos. Sin embargo los engendros y demás criaturas acabaron por reducir los reinos supervivientes a ruinas.

En los años posteriores las guerras fueron reduciéndose al aumentar el número de criaturas alimentadas por los focos de magia creados por el demonio.

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 descubriendo aspectos antes no cultivados por su cultura y alcanzando un equilibrio con el medio sin igual en todos los planos. Al otro lado del Abismo 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.

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.

En tus manos está escribir la historia de la Quinta Era tal y como otros jugadores escribieron la historia de las otras épocas de Klaskan que puedes consultar en la web del juego en [Dracomiconia](#).

Agradecimientos

Klaskan es un juego con cinco años de historia. Hace seis años **Xoubo** creó un juego con unas reglas completamente diferentes pero del mismo nombre a éste. La partida por correo electrónico basada en él duró unos pocos meses pero fue mi introducción al mundo de los juegos de estrategia por correo.



Basándome en el espíritu de su idea modifiqué aquel manual para hacerlo más completo y mientras **Xoubo** dirigía un segundo intento de partida basada en un manual más sencillo yo dirigí una paralela que aunque de más extensión también acabó finalizando debido un mal enfoque del juego que hacia de la labor del árbitro una tarea ingente.

A pesar de todo el trasfondo creado para mi partida inicial de Klaskan me parecía suficientemente rico como para jugar una partida completa en ese mundo. De modo que a lo largo de estos cinco años he ido recopilando ideas y experiencia impulsado por el deseo de hacer un juego original y completo pero que al tiempo pudiera ser mantenido y corregido de forma sencilla.

Hace ahora año y medio di a luz un manual de un juego basado en Klaskan llamado Renacimiento donde reflejaba las líneas generales sobre las que debería basarse Klaskan y las cuales fui desarrollando hasta llegar al manual de Klaskan 5 Era.

En ese tiempo conté con las colaboraciones de muchas personas en la creación y desarrollo de las reglas: **Karnak, Raul, Trencavel, Moderno, Viu, Javier y Figor** entre otros muchos, con cuya ayuda hemos podido sacar adelante este proyecto. Mi agradecimiento a todos ellos.

Este agradecimiento no estaría completo sin reconocer la gran ayuda que ha significado para el juego el alojamiento en [Dracomiconia](#) y la ayuda y colaboración de webmaster de dicha página, **Julius**, donde está la página web del juego, el foro del mismo y toda la información acerca de la partida actualmente en curso, que en estas fechas, Marzo 2004, cumple un año.

Árbitro y creador del juego: **dehm**
Correo electrónico: dehm@dracomiconia.com
Página Web: www.dracomiconia.com