

Los Druidas de Carnutes

(Un AAR por Torin)

Prefacio

Este es un reporte de una partida multijugador de Dominions 3, donde voy a participar como la nación de Malverni, inspirada en los galos celtas. Tribus con una larga historia de luchas internas unidas para formar una nación liderada religiosa y mágicamente por los druidas, quienes se reúnen en el sagrado bosque de Carnutes. (Esto me recuerda a los cómics de Asterix, si sólo pudiera darles la poción mágica a mis guerreros).

.Para aquellos que no conocen Dominions 3. Es un juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo antiguo pero en lugar de naciones normales comandas una nación mística que adora a un dios, en donde sus favores divinos son una influencia real o incluso el dios mismo te ayudará en batalla. La magia es común entre estas naciones. Puede ser que enfrentes un ejército más débil pero con poderosos magos que torcerán el destino de la batalla a su favor.

Puedes bajarte la demo de esta dirección

<http://www.shrapnelgames.com/Ilwinter/Dom3/1.htm>

Incluso puedes escoger Malverni jugando la demo

Los Jugadores

- * Martial Doctor como Nioces, dios de Acrocephale, una nación inspirada en la Grecia antigua con pegasos y filósofos
- * Thasonius como Horas, dios de Ermor, una nación inspirada en la antigua Roma con legionarios y augures
- * Torin (yo) como Tutatis, dios de Malverni
- * Aethir como Ebon, the Gateway, the end of all (hasta aquí su nombre) dios de Sauromatia, una nación de amazonas y andrógagos (caníbales)
- * Indypendant como Khaos, el dios de Caelum, una nación de humanoides alados y mamuts que me recuerdan a los hombres halcón de Flash Gordon
- * Lazy Perfectionist como Lazy, dios de Fomoria, una nación de gigantes retorcidos y otros humanoides como los nemedianos y los firbolg
- * Sensori, como Zudah, dios de Atlantis, una nación acuática de hombres rana de las profundidades.
- * Reverend Zombie como Lakshmi (diosa de la suerte?), dios de Lanka, una nación de hombres mono y demonios de formas extrañas.

Creación del dios

Una de las mejores partes de este juego es diseñar el dios donde eliges cuál va a ser tu dios.

Mis opciones :



En lugar de un dragón o una serpiente, o tal vez el toro gigante lo cual sería bueno al principio del juego, elegí un Cíclope imprisionado.



Viene con una habilidad en tierra de 3, la subo a 9 para darle a cada seguidor sagrado beneficios especiales cuando es bendecido por un sacerdote de la fé. En este caso es Reinivigoración +4 (ó curar fatiga) y protección +4. Esto va a beneficiar a mis guerreros quienes lucharán incansables y mejor protegidos, y también mis magos que harán más hechizos antes de quedar exhaustos en batalla

Esto me deja con 57 puntos de 350 que tenía. Para ganar 250 puntos adicionales elijo que él esté Imprisionado así que dormirá por 36 turnos del juego, pero la bendición de tierra es lo que lo hará más útil de todas maneras.

Ahora el resto de los puntos serán para su influencia divina o Dominio



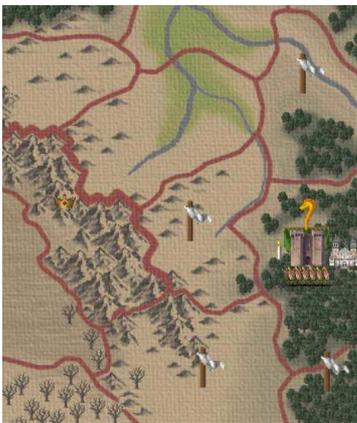
La fuerza del dominio a 9 (alta) porque mis guerreros sagrados sólo pueden ser reclutados en mi provincia capital y con esta fuerza puedo reclutar 9 cada turno. Turmoil(caos) + Suerte significará muchos eventos positivos, crecimiento hará que sufran menos mis viejos druidas y la bonificación de magia 1 hará a mis magos baratos más útiles para la investigación (research). Frío 1 es para ganar puntos y porque cuaja con la nación.

Comienza!

El mapa es Aran



Marqué con rojo donde comienzo. Es un lugar bastante bueno ya que está en el rincón y desde el comienzo tengo el sur y el este protegidos.



Aquí un acercamiento

Guerrero Jabalí



El primer turno hago a Ambiorix el profeta de Tutatis (puedes tener sólo un profeta a la vez). Él es el jefe Malverni que tienes en el comienzo del juego.

También mando el explorador al noroeste a ver que hay.

También recluto 6 guerreros jabalí y un gutuater, que es un druida menor, al que voy a encargarme a la investigación.

El segundo turno me da los informes de exploración de los vecinos. Mi primer objetivo va a ser Bosques altos, la provincia del sur sólo defendida por 20 bárbaros.



Los guerreros jabalí al frente en esperar y atacar, y los guerreros de torso desnudo iniciales que tienen jabalinas un poco más atrás. Finalmente eran 43 bárbaros y no 20 como había dicho el reporte. Las jabalinas lastimaron a los bárbaros y los guerreros jabalí se trenzaron en batalla. Pero la superioridad numérica y las armas pesadas mataron los seis guerreros y algunos torso desnudo. Finalmente, un hechizo de golpe divino (smite) por mi profeta mató el último líder bárbaro con lo que los restantes bárbaros se retiraron. Fué victoria, pero a un alto costo.



Ambiotix es enviado a Malverni a buscar refuerzos. Finalmente en el turno 4 la suerte me sonríe. Gemas de naturaleza fueron encontradas en Bosques altos y en Malverni una recaudación de impuestos récord me dió 400 piezas extra de oro. Eso bien compensa la pérdida de 21% de oro que conlleva elegir caos 3. Además contraté a Víctor y sus villanos, Acrocephale tiene a Gunther y su infantería pesada y el grupo de mercenarios restante, Dante con su infantería pesada está al servicio de Sauromatia.

Entonces, el ejército es enviado a atacar la provincia de Bodden Weald. Esta vez, con más guerreros jabalí los honderos de la tribu del jaguar no pudieron hacerme daño y la victoria es fácil.

Se puede ver 3 provincias de Acrocephale.

Martial Doctor no ha contratado defensa provincial allí y podría robarle esa provincia únicamente con el explorador. En lugar de eso le mando un mensaje para que recuerde al menos tener defensa 1 (después de todo jugamos para divertirnos).



La pelea contra la tribu Jaguar

Mapa del Turno 5



Fase de expansion



Gutturater

Desde el primer turno estuve reclutando guerreros jabalí y usando mi profeta para moverlos.

Sólo recluté magos baratos en el puesto de comandante, en este caso los guttaters que tienen habilidad 1 en naturaleza y uno al azar donde puede ser tanto agua, astral, naturaleza como tierra.

Esta es la costumbre ya que puedes reclutar cualquier líder local para dirigir tus soldados. Yo recluté un líder bárbaro en Bosques altos para ésto. Y tener muchos magos logrará que tengas los hechizo buenos más rápido.

Hasta ahora me tocaron 2 guttaters con naturaleza 2 y 2 con astral 1 lo que es bueno para hacer el hechizo maldecir que es uno de mis favoritos ya que está en el camino de investigación de Haruspex y conocimiento de los Nomos (Gnome lore). El primero de ellos es para buscar sitios de naturaleza y el segundo de tierra. Maldecir hará objetivo en una persona o criatura que

romperse un brazo o cualquier afección que es posible en el peligroso mundo de Dominions.

Los turnos siguientes aseguré las provincias que rodean a mi castillo con la ayuda de Victor y sus villanos y Milicianos que se unieron por un evento gracias a mi domino de la suerte. También recluté 2 druidas para ayudar haciendo conocimiento de los nomos que llegó al investigar en thaumaturgy hasta nivel 2 en el turno 10.

Justo a tiempo de ayudarlos se me unió un héroe nacional de Malverni. En este caso es "el de los bosques", el druida viajero, un druida de habilidades superiores.



Druida

Wanderer

The One in the Woods

Hit points 8	Strength 8
Protection 2	Attack skill 8
Morale 11	Defence skill 8
Magic resistance 17	Precision 12
Encumbrance 3	Move 1 / 9
Fatigue 0	Leadership 10

In the depths of Carnutes lives an ancient man of unknown origin. He is simply known as the One in the Woods or the Wanderer. No Druid has trained him, but he appears to be a master of the Druidic arts. He is often accompanied by wild beasts and seems to prefer their company to that of men. Animals in turn avoid attacking him, unless severely stressed. With the awakening of the God, he has reluctantly left his forest to aid the Druids of Carnutes.

Weapons: Thistle Mace

Exit

Pero todo no podía ser perfecto.

A la misma vez que mi segundo ejército atacó la provincia de Anphalia también la atacó Lanka, mientras la primera batalla contra los lagartos locales sólo me ocasionó una baja las fuerzas de Lanka estaban compuestas por bastantes demonios sagrados, más que nada Palankashas que tenían un bendecimiento más extremo a 9 tierra y 9 naturaleza dándoles +4 reinvigoración, +4 protección, +15 % regeneración (*se curan durante la batalla*) y +2 frenesí (berserk).

Mataron casi todos mis soldados y sólo pude matar uno de ellos.

Una cosa que no quería de antemano era empezar cerca de Lanka (bien conocida nación agresiva). Sólo deseo que R. Zombie no quiera atacar por este lado.

Contra esas tropas tan fuertes necesitaría algo de magia y bastantes más soldados.



Mientras mi primer ejército asegura Melma el segundo es destruido por Lanka



Palankasha

Este demonio de cabeza de tigre cuesta 55 oro cada uno. Pero a ese coste inclusive se considera barato por lo fuertes que son. Más con la bedición que les dió R.Zombie. Esperemos que tampoco pueda reclutar 9 por turno o estaremos todos en problemas.

De cualquier modo la pelea con Lanka no fué intencional y lo más sabio es ofrecerle la paz. Después de todo mató algunos de mis hombres y podría no verme como una amenaza para él.

El entonces aceptó el tratado de no agresión (NAP) y veo que podría ser un buen aliado en el futuro ya que aparte de los fuertes sagrados Lanka tiene acceso a la magia de sangre y podría inundar el medio de la partida con invocaciones de ese tipo de magia.

Bien.

Entonces ataco Ministra (al sur de Anphalia) donde estan los de Lanka que se quedaron quietos mientras Acrocephale pasaba por ahí.

Martial doctor respondió mi propuesta de NAP diciendo que proponía un tratado por 5 turnos en lugar de eso mientras yo me ocupo de los "muertos vivos mono" de Lanka. Ahora, eso no es un éxito en diplomacia pero es un comienzo. Si yo me tengo que ocupar de Lanka significa que no tiene intención de hacerlo él (Sabio por él).

El explorador dió con Lanka 3 provincias al norte.



Esa provincia de los lagartos se ve bien

Entonces ataco El bosque Saran, la provincia con los lagartos que tiene buena recaudación de oro.

Como el ejército de Lanka está cerca y para evitar otro accidente como el anterior le mando un mensaje a R. Zombie diciéndole que haré ese movimiento.

Oh bueno, él atacó la provincia también y fué casi como antes, la batalla contra Lanka llevé 72 soldados y él 74 (la mayoría fuertes Palankashas. Perdí 64 y él 10 además de quedarse con la provincia. El hecho que llevé gututaters capaces de hacer maldición hizo que la mitad de ellos terminaron malditos y un cuarto con heridas permanentes como cojear, perder un brazo y uno incluso con 3 aflicciones. Quiero que le llegue el mensaje que hacer peligrar a Carnutes no será gratis si es barato.



Lanka



Malverni

Bueno, ahora. Eso no es algo que esperara cuando le dije: voy a atacar aquí.

Respondió: "Mantenemos nuestro NAP en efecto. Pero no obedecemos órdenes de vos en cuanto a dónde movernos a territorios neutrales"

mmm.. tiene razón. técnicamente no me atacó a mí, pero supuse que un NAP incluía no matar a mis hombres.

Pero él es que tiene los demonios grandes y además el rol que juega es de un dios demoníaco y loco.

Los turnos siguientes los pasé conquistando los independientes hasta el turno 15 donde Acrocephale que había estado ocupado conquistando montones de provincias terminó mi expansión dejándome sin otra provincia independiente para conquistar.

La suerte fue buena de nuevo, un señor local construyó un castillo en Gran Aran por temor a los aldeanos locales. Yo no temo a los aldeanos pero tuvo una idea brillante ya que está en una buena ubicación y donde puedo reclutar arqueros aparte de resultarme gratis el castillo. En asuntos geográficos puedo ver a Fomoria y Ermor con mis exploradores.



Mapa del turno 15

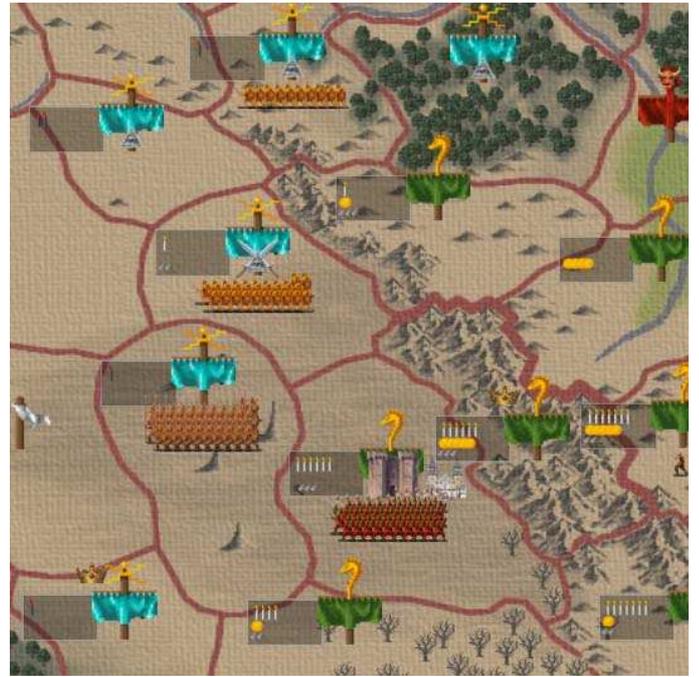
Guerra!

Finalmente en el turno 18 el plazo terminó y Acrocephale invadió. Se estuvo expandiendo muy temprano con su dios-dragón y es el feliz dueño de 3 castillos y muchas provincias. No es una situación prometedora pero cualquier cosa puede pasar.



Nioces, dios de las artes curativas, el escondido

Su primer objetivo fué mi provincia más al norte con sus Myrmidones, las "hormigas" en griego. Mientras, un grupo aéreo con Nioces, el dragón y secuaces pegasos atacaron la montaña de el descanso del gigante, se ve con una corona.



Invasores de Acrocephale



Ahora antes que lleguen refuerzos!!!

Y el resto de sus fuerzas permanecieron en mis fronteras respetando los del castillo de Gran Aran

Un segundo grupo partió de Malverni liderados por Ambiorix el profeta y un gutuater con el trabajo de maldecir a Nioces, el atrevido dragón.

Los turnos que vienen debo ser cuidadoso anticipando sus movimientos ya que tiene más ejércitos que yo, y para peor su grupo volador podría atacar cualquier provincia mía.

Con sólo un ejército competente para defenderme no debo perder tiempo, contra esos invasores que esperan refuerzos vale la pena probar mi suerte. Fallar ahora significaría mi muerte.

Los ejércitos son similares en tamaño. Puse

algunos agitadores al frente como arqueros, infantería irregular y algunos tribales jaguar. El centro compuesto por guerreros jabalí, flanco derecho de nobles de malverni con cota de mallas, flanco izquierdo con flagelantes voluntarios (guerresos fanáticos sin armadura y una estrella del alba a 2 manos) éstos unidos por un evento, por el medio el grueso de mis arqueros y atrás la segunda ola con milicianos casi sin armadura. Todos liderados por el profeta y el maldecidor gutuater (maldito seas griego feo!!)



Acrocephale, en el frente tiene un campeón myrmidon y dos pequeños grupos de myrmydones, 2 grupos de arqueros en los flancos. Detrás de ellos infantería media, los elefantes arrolladores y carrozas en la derecha, infantería ligera a la derecha y con javalinas también en la izquierda y al medio, junto con el niño de las estrellas "el perdido", un mercenario jcon sus ranitas lobotomizadas y lo que sería una defensa provincial nivel 10 reforzando su centro. Liderados por el campeón myrmidon, el valiente Oedipus, el místico hábil en fuego, Ixion y Meliboia, la sacerdotisa que también es la profeta de Acrocephale. Profeta contra profeta.

En el comienzo de la batalla ambos ejércitos esperaron excepto los arqueros. Sus arqueros apuntaron a mis agitadores y arqueros. Mis arqueros a los elefantes y sus arqueros. Entonces los ejércitos avanzaron y la lucha comenzó. Ixion falló con algunas bolas de fuego. El primer elefante que madlije, se quebró una pata y sólo arrolló un casillero por turno pero hizo daño igual. Los flagelantes lucharon bien pero fueron diezmados por las flechas. Su flanco izquierdo fué superado en número y se retiró. El resto de los elefantes se retiró antes de llegar a mis hombres por estar tapados por sus hombres que no les dejaron espacio para



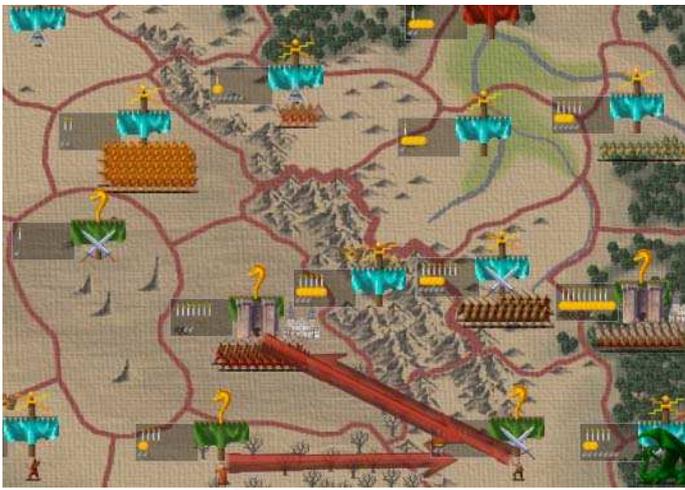
pasar, en la retirada pisaron algunos propios incluída la misma Meliboia!!!

Primero mi flanco derecho se retiró, luego el izquierdo pero pocos soldados suyos estaban peleando y casi todos los guerreros jabalí todavía vivos los hicieron correr, no escapó ningún myrmidon incluyendo Oedipus. Incluso cuando muchos de mis soldados ligeros murieron y la cuenta de bajas fué pareja la victoria fué mía y su profeta murió. Acrocephale ahora estará de luto por Meliboia. Malverni tiene un pequeño aliciente moral.

Pero en el frente oriental la principal fuerza de myrmidones junto con Nioces & pegasos avanzó sin encontrar resistencia. Lazy de Fomoria se perdió algunos turnos e incluso declaró la guerra al Caelum de Indypendant quien se está haciendo más fuerte en el noroeste, más si Fomoria no resiste y Sauromatia no está más aparentemente fué derrotada por Indypendant. Ermor parece fuerte, Lanka no sé que hace ya que no está peleando conmigo y finalmente Atlantis de Sensori es la única nación acuática y ya tiene bases en tierra firme.



Mapa del turno 20

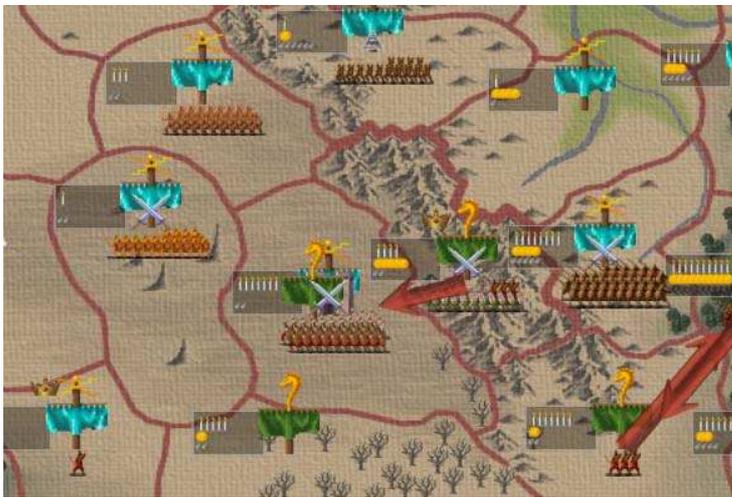


Mapa del turno 22

Mientras el grupo principal de acro evitó Malverni, atacó la provincia de Montañas Rim, Nioces y los Pegasos atacaron Bosques altos dejándome con sólo 5 provincias bajo mi control y a mis mejores magos patrullando en lugar de investigar.

Dudo que se arriesgue a atacar Malverni y la única otra opción es la provincia de Cimri, que voy a cubrir con mi ejército del oeste. El castillo del oeste no puede ser conquistado sin ser sitiado así que tendré tiempo de volver si ese gran ejército desea conquistarlo.

Lo que pasó es que su ejército oriental retrocedió (lo perdí de vista) y Nioces solo atacó Erial boscoso de piedra, al sur de mi castillo del oeste. Allí tenía defensa provincial nivel II compuesta por débiles torso desnudo con javalinas y hondas quienes mataron al poderoso dragón. Lo que prueba que en el mundo de Dominions cualquier cosa puede suceder y estoy seguro que nada tuvo que ver mi dominio de suerte, sólo un par de golpes afortunados. Luego



Mapa del turno 25

dijo que el reporte le decía que no había fuerzas ni defensa. Nota mental: no creas en los reportes a menos que allí tengas un espía, y esos no pueden ser reclutados por cualquier nación.

Otra cosa extraña es que le dió órdenes de hacer regeneración personal y atacar en vez de disparar, haciendo que no usara su aliento de dragón. El dragón verde tiene ataque de aliento, o no? Su enorme nuevo ejército atacó el castillo occidental, que estaba casi vacío, y el mismo turno ya había penetrado las murallas, así que ordené a los ocupantes a escapar.

Luego uní al primer ejército con los nuevos y recuperé un par de provincias, incluso el castillo occidental que ahora estaba siendo sitiado por mi nuevo ejército occidental.

El nuevo ejército oriental defendía la provincia contigua del descanso del gigante cuando Acrocephale atacó resultando en mi segunda gran batalla.



Los acros trajeron fuerzas similares en tamaño pero con mejor apoyo mágico en la forma de 3 oreiads (los mejores magos que tienen), una con naturaleza 4, una con aire 3 y una con un 1 nivel de agua, además de mi viejo amigo Ixion y otros 2 místicos.

Al frente myrmidones diseminados, donde las oreiads, arqueros, un pequeño grupo de honderos, bastantes grupos de infantería pesada y liviana y atrás como grupo volador, pegasos e icáridos, que son soldados con alas mecánicas. En los flancos los peligrosos elefantes.

Mi ejército tenía el cuerpo principal de guerreros jabalí, Un flanco de nobles malvern

arqueros a la derecha e izquierda, y distribuidos pequeños grupos de tropas más débiles. Liderados por Ambiorix y 2 gutuaters.

M. Doctor repitió los líderes mymidón al frente y esta vez eran 3. No creo que sea buena idea pero tenía otros líderes igual.



Oreiad



Myrmidon

Además del usual intercambio de flechas, acrocephale hizo niebla de corrosión, una nube que oxida las armaduras y al primer golpe se destruyen quedándose sin armadura por la batalla. Esto afectó a los nobles de la derecha.

Una oreiad fue alcanzada por mis flechas incluso después de hacer escudo de aire al principio de la batalla.

Los icáridos atacaron a mis arqueros (los voladores se pueden mover a cualquier lugar durante la batalla) y los pegasos atacaron mi infantería del frente.



Los elefantes de la derecha avanzaron sin problemas al no tener nadie delante. Las oreiads cambiaron a aliento del dragón que es una especie de bomba de veneno.

Una bola de fuego de Ixion desafortunadamente para él mató a 2 icáridos en vez de mis arqueros.

La batalla en el frente era cerrada mientras los guerreros jabalí se mantuvieron fuertes, los nobles cubrieron su derecha evitando que los rodeen y los encierren.

Los elefantes de la derecha fueron devastadores incluso siendo sólo 3 y después que mis arqueros finalmente rechazaron a los icáridos (los arqueros no son óptimos para el combate cuerpo a cuerpo).

El resto de los elefantes se retiró pisando algunos de sus propios arqueros.

Los guerreros jabalí lucharon extremadamente bien, cada una que era herido se sumía en frenesí lo que baja su defensa pero aumenta su fuerza, ataque y armadura (esto no sé por qué) para lograr una armadura de 18 después de frenesí, además de que lucharán cuerpo a cuerpo hasta la muerte (lo que pasó con Lanka). Incluso guerreros con armadura completa como los myrmidones cayeron.

Después, el ala izquierda suya se retiró sellando el destino del resto sus soldados que de repente se vieron superados en número. Al mismo tiempo los restantes 2 elefantes seguían matando gente. Un gutuater pudo pararlo un turno con un ataque de raíces, pero luego se dirigieron hacia Ambiorix y lo topetearon, uno pudo ser muerto por los arqueros y cuando el último estaba por pisar a mi profeta todas las fuerzas de Acrocephale se retiraron al abandonar los últimos soldados la lucha. La vida de Ambiorix fue salvada esta vez.

Al final el último en caer fue Ixion quien fue sorprendido exhausto después de la magia hecha en batalla.

Las bajas fueron altas para mí como para él. Esta victoria es más importante que la anterior por haber parado una invasión. Igual en el otro frente él tenía una fuerza de myrmidones, arqueros e Istanta y sus Amazonas, un grupo mercenario justo junto a Malvern que sólo era defendida por milicianos.

Moví el ejército victorioso junto con el otro para proteger el sitio del castillo occidental. Y seguro él va a sitiar Malvern con su ejército por su parte.

Ese mismo turno el gran ejército de Earmor que mató mi explorador fué vista tacando Lanka. Eso dice que están en guerra. Trataré de ver esas batallas con mis exploradores.

Como sospeché M. Doctor atacó Malverni y la sitió. Más milicianos se unieron al sur en Bosques altos.

Después de tomar control de castillo occidental los mandé contra un gran ejército de acro que estaba junto. El sitio de Malverni va a tardar por los que están adentro.



Infantería príncipe de Earmor

Juntar ejércitos resultó en mi mayor fuerza hasta ahora. Y además tenía al druida Ollovicon y el de los bosques como apoyo mágico.

A pesar de eso el ejército de acro era mayor y con 3 oreiads y otros magos menores apoyándolo. Por suerte sólo 4 elefantes pero con carrozas por el medio.



Ambiorix fué marcado de horror por un místico (es sólo un hombre. Por que esa saña?) ahora atraerá horrores que querrán asesinarlo (no enseguida, pero en algún momento).

El de los bosques debía hacer nube adormecedora per al no tener enemigos al alcance no tuvo mejor idea que hacer frenesí y desafortunadamente él fué afectado y se lanzó a pelear (esto se corrigió en la ver3.14)(Teme, arco. Un viejo con bastón irá por ti), y de verdad es viejo, tiene 288 años de edad, ejem...

Un golpe de relámpagos casi mata a Ollovicon y mató a 3 soldados junto a él



Entonces, Ollovicon hizo viento de cuchillas, que golpearon a un grupo enemigo. Las oreiads hicieron algunas nubes adormecedoras y un golpe de relámpagos que por suerte falló.

Otro viento de cuchillas lastimó mal un grupo de enemigos. Mientras el gutuater de naturaleza 2 tiró aliento de dragón.

Las oreiads entonces también tiraron aliento de dragón. Un golpe de relámpagos enemigo mató su propia carroza que estaba junto al de los bosques (mi nuevo pendenciero).

2 elefantes flanquearon matando algunos guerreros jabalí.

Ahora las líneas de infantería se trenzaron. Los elefantes se retiraron y esto fué un alivio para mis hombres.

La batalla siguió mientras las bombas de veneno volaban de ambos lados. Por fin los enemigos mataron al viejo (duró demasiado peleando en el frente).

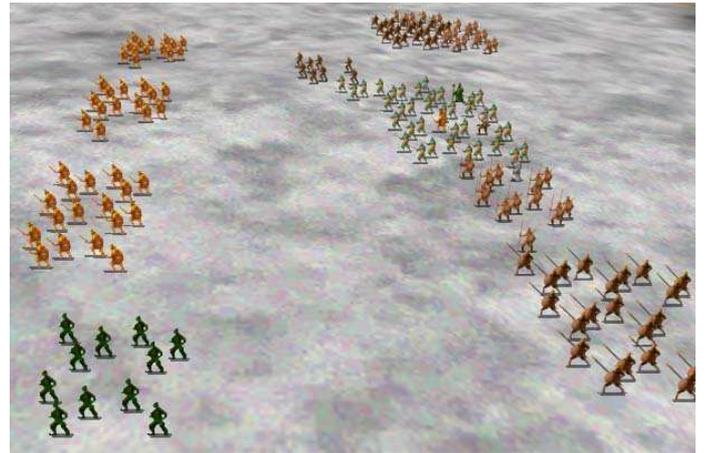
Pero al seguir la batalla los guerreros jabalí se hicieron fuertes en el centro y la decidieron a mi favor. Las bajas fueron altas, pero más para él que para mí.

El premio de la victoria fué una espada mágica de filo superior que blandía uno de los campeones myrmidon.

El nuevo grupo de milicianos junto con los de adentro de Malverni van a intentar quebrar el sitio.

La recaudación fué baja y 5 soldados desertaron después de no recibir su salario justo.

El ataque a los sitiadores fué un desastre. Los equiparaba en número pero mi ejército era de milicianos más que nada, que están mal equipados y además no son muy buenos soldados. Del otro lado los acros eran casi como los del oeste. El resultado fué una masacre y ellos lograron vencer las murallas como consecuencia. La situación se volvió más precaria. Mi ejército principal entonces se dirigió a la capital a recuperar el sagrado bosque.



El coraza de hielo de Caelum

La nación más poderosa es Caelum y mi única salvación pero no puede vencer ni a Fomoria que se pasó a IA. Además no se ve muy interesado en quebrar la paz con Acro. Atlantis está prosperando tranquilo bajo las aguas marinas y Lanka muy ocupado peleando con Ermor. No tengo más que pelear por mi cuenta hasta el final.



El no-marcado de Fomoria



El rey de Basalto de Atlantis

Bueno, mi ejército principal atacó Malverni encontrando una defensa reforzada.

Olovicon el druida, recibió una habilidad heroica al entrar en el salón de la fama, Precisión heroica. Si lo hubiera tenido que elegir seguro elgía esa habilidad en lugar de algo inútil para un mago como fuerza heroica. Además trajo 2 magos astrales menores como esclavo de comunión, realmente lastimó a los enemigos con muchos viento de cuchillas. De no haber traído esos ayudantes no hubieran sido tantos.



Además de las amazonas de Istanta tenía a Yasrid Ibn Nassar, el gran mago, otro grupo mercenario con su muertos vivos un ítem de protección vitalicia. Esto es un contrato con un demonio y firmado con sangre que creará 2 diablillos cada ronda de batalla. Yasrid hizo antimagia, encantando todo su ejército con protección mejorada contra magia (inútil contra las cuchillas o los soldados).

Al final la batalla no fue pareja y mis bajas fueron pocas contra las de él que sólo salvó unos pocos que escaparon. Ahora sitio mi propio castillo.

Tuve el placer de presenciar una batalla cuando Caelum atacó a una defensa provincial de Fomoria. Tenía 10 reyes águila, el mejor mago de Caelum. Cada uno con al menos nivel 4 en aire capaces de hacer golpe de relámpagos. En instantes la defensa de Fomoria desapareció bajo los rayos.



Finalmente, Tutatis, el dios durmiente, el señor de la modorra fue liberado (realmente es "el padre de los dioses, Príncipe de las montañas, Rey de muchos nombres, Rey de la fuerza, el Maestro de filosofía) esos son muchos nombres. Pero al despertar se encontró fuera de su castillo en lugar de dentro. Él es un gran cíclope y un mago de tierra nivel 9 que sólo pagaría 1/6 de fatiga al hacer viento de cuchillas ya que tiene 6 niveles en tierra más de lo requerido. Va a ser de gran ayuda para mi druida para hacer magia en las batallas. Sería muy bueno tener hechizos más poderoso para que él haga pero nadie está investigando. Mi único laboratorio está en Malverni y ni siquiera lo controlo. Además, quién investigaría?

El siguiente turno despertó Lazy (perezoso), Dios de este mundo, Señor de la poesía y el canto, el maestro de filosofía (el segundo diría yo) Príncipe del crecimiento.

El estar un turno más tarde hace honor a su nombre y el hecho que es un dios durmiente. pero sólo despertó el mismo turno que Caelum terminó su reinado (2 pretendientes muertos por Khaos, eso es bueno para Indypendant).

Por la otra punta pude ver la batalla más grande hasta el momento entre Earmor y Lanka.



El ejército de Earmor es enorme. Un ahorda de príncipes, que no son malos soldados. Atrás otra horda de arqueros tribales. En el medio bastantes, sacerdotes nivel 2 que pueden hacer sermón de coraje y además con nivel 1 en fuego. Alguno obispos del manto sagrado que también pueden hacer sermón de coraje, 3 magos de fuego 2, los flamíneos, y el mejor de sus magos, con habilidad en fuego de 3 pero con el casco llameante y la calavera llameante que cada uno sumo un punto de fuego resultando en un mago nivel 5 (poderoso).

El ejército de Lanka es mucho menor con el frente de monos muertos vivos reanimados por sus sacerdotes. Además los acompañan algunos tribales. Luego los conocidos Palankashas formando 4 grupos y atrás los arqueros Bandar (gorilas) de buen alcance pero mala precisión.

Alguno magos menores a la izquierda y atrás pero 2 Raksharajas al medio con habilidades en varias magias, uno con aire 3 y el otro con 2 en aire, muerte y sangre, pero con sólo una esclava para sacrificar no se puede hacer mucho ya que los hechizos de sangre piden sacrificios.

Menos, pero bien sé que son fuertes esos



palankashas.

Los Bandar tiraron contra los arqueros matando algunos.

Tantos sacerdotes no eran para sermón de coraje sino desterrar, que hace daño tanto a los muertos vivos como a los demonios. Los desterrar realmente golpearon a los muertos vivos.

Además, Connicus, el augur mayor hizo flechas llameantes, un hechizo que requiere un nivel de 4 en fuego (él es 5) y una gema de fuego. Él tenía 2 pero usó una más para no gastar tanta fatiga. Este poderoso encantamiento hace que todos los misiles del ejército propio hagan daño adicional de fuego, tanto los arqueros como las javalinas de los príncipes.

Earmor no avanzó para tener tiempo de dañar a Lanka con los misiles y los hechizos.



Flechas llameantes

A pesar del tremendo poder de fuego de Earmor, los palankasha son duros para matar, gracias al frenesí y la protección de tierra por su bendecimiento la protección era 19 al cuerpo y 7 a la cabeza (no tienen casco) además si no los matan se curan solos por la regeneración del bendecimiento.

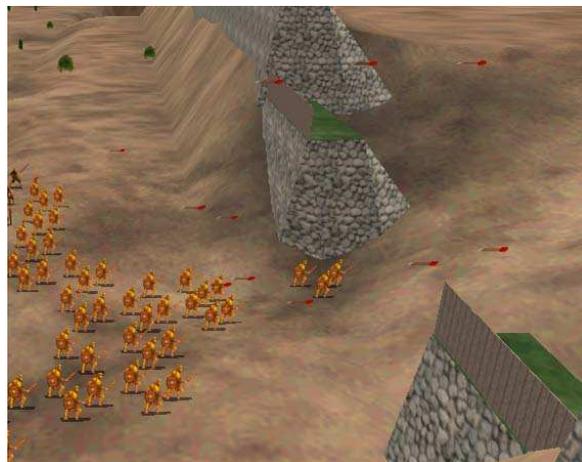
Mataron como la mitad de los príncipes cuando la lluvia de flechas y los sacerdotes mataron la mayoría.

El ejército de Lanka se retiró. pero los palankasha no por su frenesí lucharon hasta lo último.

Yo quería que ganara Lanka pero sin embargo ví un segundo grupo de Lanka compuesto por Khala-Mukhas (gorilas sagrados) y guerreros Rakshasa (invocados por magia de sangre) que son casi como los palankasha, sólo un poco más fuertes. Y éstos se preparaban para acechar a Ermor desde otro frente.

Con mi castillo de vuelta mis fuerzas se dirigieron hacia el castillo occidental pero al salir de Malverni Acro ya había vencido las murallas del castillo oeste. Con los arqueros y soldados que estaban adentro decidí recibirlos.

La entrada angosta retrasó a los soldados enemigos que recibieron flechazos pero no tenía muchos hombres para aguantar lo suficiente y además los pegazos sólo volaron sobre las murallas para pegarle a los arqueros. Pocos escaparon.



Gryf, el troll y sus quiebra-cráneos troll, un grupo mercenario se me unió a tiempo para capturar las montañas Rim y unirse al cuerpo principal en Cimri que se convirtió en la ruta obligada de los invasores y me preparé para recibir la fuerza de 500 hombres de Acrocephale que finalmente atacó con "solo" 320 contra mis 160



No hace falta que diga que muchos magos componían su ejército. Primero la usual artillería, Tutatis tira más cuchillas que Ollovicon por su habilidad superior en tierra y pudo matar una oreiad de entrada. Lyrnessos, el místico hizo maestro de comunión y 5 otros místicos hicieron esclavo de comunión, además de compartir fatiga, tener muchos esclavos hace que el maestro mejore sus poderes mágicos, los más que tiene lo más que mejora. Entonces una oreiad hizo encantamiento anti flechas dando escudo de aire para todos los suyos.

Después del anti flechas, el escudo de aire los protegió contra las cuchillas (Ay!!!) que sólo los pudieron dañar de vez en cuando.

Las oreiads hicieron golpe de relámpagos y nubes de veneno.

Superados numéricamente y golpeados por la magia mi mejor ejército sufrió una gran derrota. Para peor, Tutatis y Ambiorix se retiraron por el lado equivocado en vez de ir hacia Malverni y protegerse en el castillo. Fueron cazados por los enemigos y perecieron.

Al turno 38 Ermor hizo Don de la salud. Este es un encantamiento global que requiere un mago de nivel 5 en naturaleza y gastar 50 gemas. hasta ser desencantado o su creador muera, todas las unidades de Ermor reciben dentro de su dominio puntos de vida adicionales que son más si el dominio es fuerte y además se curan las heridas, incluso los viejos y los muertos vivos.

Bien por él. Pero a mi no me afecta, estando tan lejos y sólo tengo mi castillo que está siendo sitiado, que es lo que me queda antes de la extinción.

Como es de esperar no tengo muchas fuerzas así que uso el tiempo mientras rompen las paredes para invocar hombres de plantas que se sumarán para bloquear la puerta.

Entonces él subestimó a los defensores del castillo.

Los pocos guerreros jabalí tomaron posición en la puerta y resistieron tan bien que casi no fueron necesarios los hombres de plantas y los elementales de tierra que invoqué en batalla ni siquiera vieron acción al retirarse el enemigo.

Sólo 30 defensores mataron 95 enemigos (verdad que sólo 30 eran myrmidones).

Finalmente 2 turnos después el segundo intento de tomar el castillo tuvo lugar.

Esta vez con fuerzas completas y excesivas los exhaustos defensores no pudieron pararlos.

Esto fué el fin del reinado de Tutatis y de la nación de Malverni.

El trono de dios de dominions todavía está vacante.

Quién lo ocupará??



Conclusiones

Este juego fué muy divertido para mí. Las batallas contra Martia Doctor fueron emocionantes porque debía ganar o morir, lo que pasó al final.

Lamento que Aethir no aguantó contra Indypendant y Lazy perfectionist tuvo que perderse turnos por problemas personales. Lo que dió mucha ventaja a Caelum.

El hecho de que Sensori sea la única nación acuática y todos estuvieran de acuerdo nunca lo entenderé.

Personalmente me aburriría si yo tuviera una nación a ala que no se puede atacar realmente hasta el medio juego o el final.

Lamento no poder ver más de las batallas del Earmor de Tharsonius contra el Lanka de Reverend Zombie. Esa batalla realmente estuvo buena.

Estoy feliz de compartir este juego con gente tan agradable. A pesar de alguna discusión en los foros las interacciones fueron cordiales y todo salió sobre ruedas.

Me pregunto quién se quedará con el partido.

Atlantis tiene que haber hecho algún avance en la magia sin pelear ninguna guerra. Caelum tiene muchas tierras y es el principal candidato. Earmor parece fuerte pero está peleando contra Lanka que parece en problemas pero ví que sabe mover los ejércitos.

La Acrocephale de Martial Doctor tiene muchas tierras y espero que ahora necesite un descanso o mis esfuerzos fueron en vano.

Diplomáticamente sólo estoy seguro de que hay guerra entre Earmor y Lanka pero cualquier cosa puede suceder.

Les deseo suerte a todos y espero hacer un mejor papel la próxima.

Me gusta leer los AAR.

Me pueden escribir a

donjuanlagarto@gmail.com

O me encuentran en los foros de shrapnel

Fín