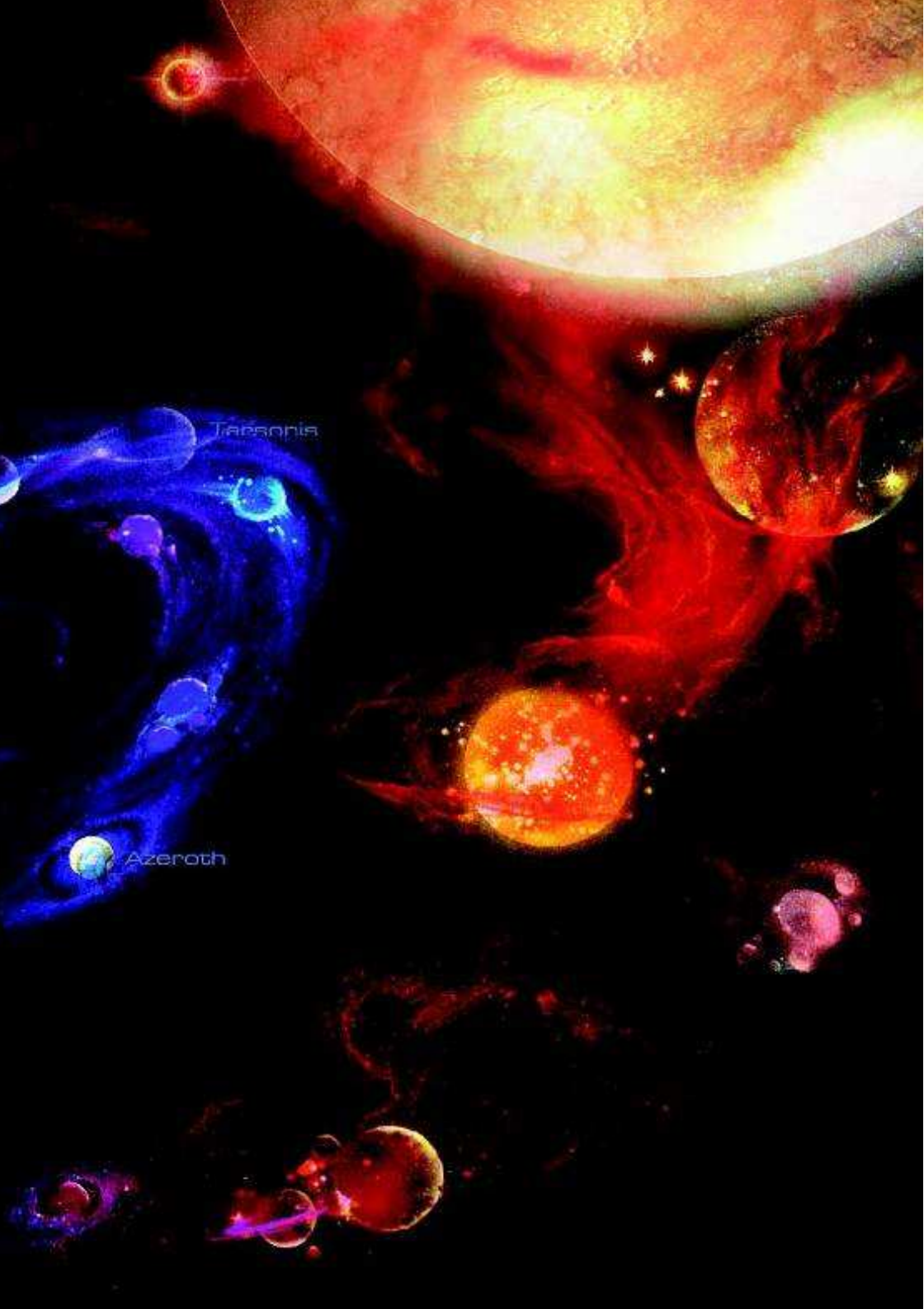


# STAR CRAFT

EL JUEGO DE ROL



TEXTOS Y MAQUETACIÓN: J FRANCISCO  
REGLAMENTO ALTERNATIVO: RYBACK



Tarsonia

Azeroth

Aiur

Moria

Korhal

Char



# REGLAS DE JUEGO

## CREACIÓN DE PERSONAJES

- 1) Piensa un nombre, raza (Terran o Protoss) y el tipo de unidad que será tu personaje.
- 2) Reparte 24 puntos entre los atributos Fuerza, Inteligencia, Reflejos y Ego).
- 3) Los puntos de vida se calculan como Fuerza x5. Los puntos de aguante son igual a la Egox3.
- 4) Reparte 40 puntos(PG) entre las habilidades. Computadora, Conducir, Luchar, Medicina, Reparar, Ciencia, Disparar, Pilotar, Conducir, Persuadir, Liderazgo, Sigilo, Concentración, Coraje, Subterfugio, Atletismo, Supervivencia. Añade tantas como necesites.
- 5) Ningún atributo puede estar por debajo de 3, ni ninguna habilidad puede sobrepasar el nivel 5 a la hora de crear el personaje.
- 6) Puedes usar parte de los PG para adquirir rasgos especiales, Psíquicos, o físicos. Determinados rasgos están restringidos a cierto tipo de unidades. Estos rasgos también pueden ser escogidos mediante experiencia (PX) acumulada a lo largo del juego.
- 7) Los personajes tienen 70 créditos para comprar material. Se puede canjear un PG por 10 créditos extras.
- 8) Piensa una historia lo más completa que te sea posible.

### Personajes controlados por el DJ (PNJ'S)

Los personajes expertos se hacen como los jugadores, los básicos tienen 10 puntos para sus atributos y 20PG para habilidades y rasgos.

# SISTEMA

## TIRADAS DE HABILIDAD

Lanza 1d12 y suma el nivel de habilidad pertinente, más el atributo que más relación tenga con la acción a desarrollar. Si el total es 15 ó más, el intento ha tenido éxito.

## Modificadores a las habilidades

Cosas Fáciles: +5. Cosas Normales: +0. Cosas Difíciles: -5 ó -8.

## COMBATE

Todos los personajes tienen la oportunidad de hacer algo en cada turno. Los ataques tienen una dificultad Normal. Los personajes se puede mover hasta  $\frac{1}{2}$  de movimiento, y disparar con un -2 en la tirada de habilidad.

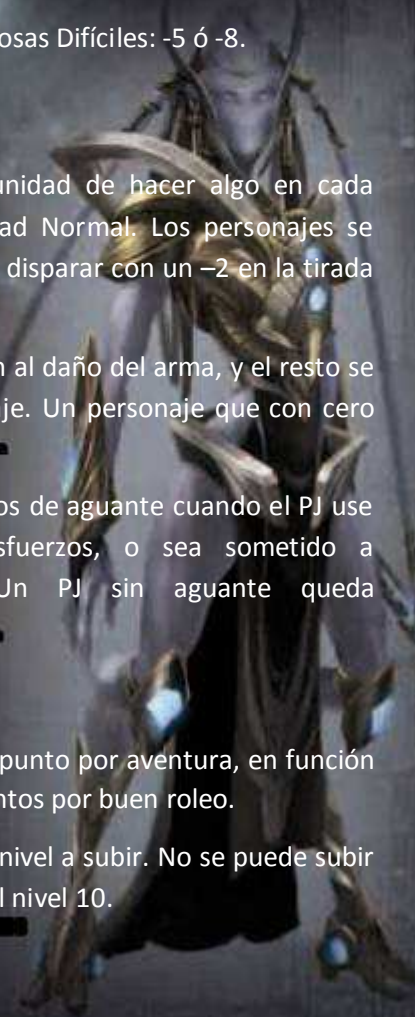
**DAÑO:** Resta la defensa de la protección al daño del arma, y el resto se aplica a los puntos de vida del personaje. Un personaje que con cero puntos de vida ha fallecido.

**AGOTAMIENTO:** Resta entre 1 y 5 puntos de aguante cuando el PJ use poderes psiónicos, haga grandes esfuerzos, o sea sometido a condiciones ambientales severas. Un PJ sin aguante queda inconsciente.

## EXPERIENCIA

Todos los personajes ganan entre 1 y 5 punto por aventura, en función del éxito de la misma. Da entre 1 y 3 puntos por buen roleo.

Subir una habilidad cuesta un PX por el nivel a subir. No se puede subir más de un nivel a la vez, ni sobrepasar el nivel 10.



# VEHÍCULOS

## Atributos

**Maniobrabilidad [MV]:** La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Dependiendo del tamaño, el peso y las mejoras implantadas, este valor variará. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

**Movimiento [MOV]:** Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

**Fortaleza [F]:** Equivale a Fuerza en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

Puntos de **daño estructural** (Fortaleza x3). Equivalen a los puntos de vida en los vehículos.

## Rasgos

**Sensores** (5PG por nivel.) Se suma a la los Reflejos del piloto a la hora de disparar. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Fuera del alcance, las tiradas de percepción son inviables. Los Sensores pueden sustituir a los Reflejos del piloto si el vehículo está con piloto automático.

**Motor.** (1PG por nivel.) La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

**Radar.** (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de rastreo y búsqueda.

THOR  
SEGADOR

**Sistemas.** (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de puntería y disparo.

**Armas.** (3PG por cada 1d6 de daño). El armamento del vehículo.

**Aerodinámica** (1PG por nivel), se suma a la MV del vehículo, pero solo en tiradas que tengan que ver con la velocidad y el movimiento (como una carrera o una huida estratégica). Cada éxito supone unos 10kph en vehículos terrestres y 50kph en vehículos aéreos.

## Tiradas

**Ataque cuerpo a cuerpo:** MV + HAB + Pilotar. Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

**Combate con disparos:** MV + Percepción + Artillería. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

**Tirada de evasión:** MV + HAB + Conducir (o Pilotar, o Navegar, depende del tipo de vehículo). Echa un vistazo a las reglas de intercepción en combate (más adelante) para más detalles.

**Acciones del vehículo:** Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todoterreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas y el DJ deberá de usar el sentido común.

**Otros:** Igual que pasa con los PJS, a los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) + habilidad específica.

## **La experiencia en los vehículos.**

Al finalizar una sesión de juego, otorga la vehículo entre 1 y 5 puntos de experiencia, dependiendo del trato y utilidad que haya tenido.

Esta experiencia representa los cuidados y mejoras recibidas por parte de los personajes, y así no tener que meter precio y dinero en la construcción de los vehículos.

La experiencia puede ser invertida en cualquiera de los rasgos del vehículo. Subir un rasgo un nivel cuesta tantos puntos de experiencia por el nivel a subir como PG cueste inicialmente dicho rasgo.

## **PODERES**

Los poderes psiónicos son una serie de rasgos que otorgan habilidades mentales sobre naturales a determinadas unidades.

Para poder activar un poder psiónico es preciso superar una tirada de Atributo + Psiónica a dificultad 15. Aunque en determinadas circunstancias el Máster puede optar por imponer alguna dificultad adicional.

Psiónica es una habilidad nueva, solo disponible para aquellas unidades que puedan optar por estos poderes. El atributo relacionado varía según la situación:

- Ego para los poderes para resistir ataques mentales o crear campos de fuerza psíquica.
- Reflejos para disparar o desplazarte.
- Inteligencia para analizar o controlar mentalmente.
- Fuerza para combatir cuerpo a cuerpo. En este caso, la víctima puede luchar contra el personaje.

# COMBATES MASIVOS

Los ejércitos se dividen en batallones, generalmente del mismo tipo. El número de unidades genera un bono y un penalizador al batallón

Unidades	Bono	Pena	Unidades	Bono	.Pena
2	+5	-2	512	+45	-18
4	+10	-4	1024	+50	-20
8	+15	-6	2048	+55	-22
16	+20	-8	4096	+60	-24
32	+25	-10	8192	+65	-26
64	+30	-12	16284	+70	-28
128	+35	-14	32.568	+75	-30
256	+40	-16	x2	+5xNivel	-2xNivel

Como armas y armaduras, sencillamente escoge el valor más común entre las tropas de un batallón y súmales la bonificación pertinente.

La vitalidad del batallón se calcula con (Fuerza más común + bono) x5.

La moral inicialmente valdrá el Ego del líder más el bono por tamaño, por cada batalla ganada se gana un punto, por cada tirada de liderazgo fallida o batalla perdida, se pierde un punto. Un ejército con baja moral sufre penalizadores frente a otro con una moral más alta, además de ser más difícil de dirigir.

El penalizador se aplica a las tiradas de liderazgo (EGO o Inteligencia + liderar). Estas tiradas pueden ser requeridas para reagrupar una tropa, infundirles valor o para que realicen maniobras coordinadamente.

Cuando dos batallones se enfrentan, el combate se realiza como un combate sencillo entre dos unidades, pero teniendo en cuenta el bono a causa del tamaño del batallón y la vitalidad del mismo.

Para simplificar la cosa, realiza tiradas solo en las situaciones en las que influyan los personajes, en batallas muy grandes puedes realizar una sola tirada para comprobar el resultado de la batalla cada X tiempo.

# RAZAS

## PROTOS

### RASGOS

ARTES MARCIALES (10px): +3 a combate cuerpo a cuerpo

TOLERANCIA AL DOLOR (10PG): +3 a la armadura.

ODIO AL ENEMIGO (10 PG): +3 combate cuerpo a cuerpo cuando luche contra la facción que elija como su enemigo.

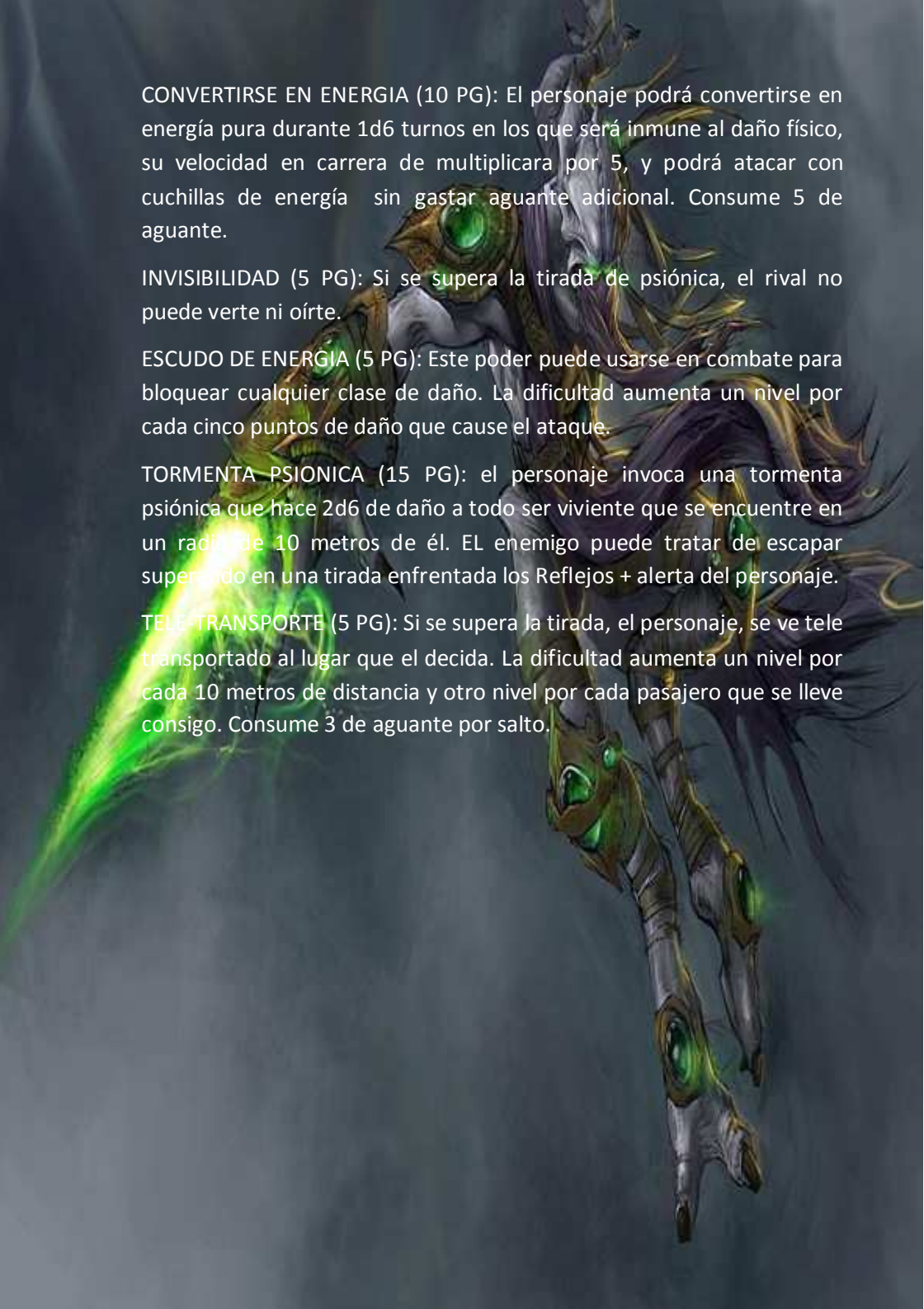
PODERES PSIONICOS (10 PG): Este rasgo permite sumar el atributo Inteligencia a las habilidades psiónicas.

CUCHILLAS DE ENERGIA (10 PG): Causan 1d6 +3 de daño al golpear cuerpo a cuerpo. Se invocan consumiendo un punto de aguante por turno.

PREDECIR (5 PG): Otorga la habilidad predecir el futuro a nivel uno. Por cada cinco minutos de tiempo futuro, la dificultad aumenta un punto.

RECISION MORTAL (10 PG): +1 al daño, ya sea en combate cuerpo a cuerpo o a distancia.

ESQUIVAR (10 PG): Solo para psiónicos. Tras superar la tirada psiónica podrá contraatacar directamente a nivel de dificultad fácil.

A character with long, flowing purple hair and a white mask with a glowing green eye. They are wearing a dark, ornate outfit with glowing green energy constructs. A bright green energy beam is visible on the left side of the image.

**CONVERTIRSE EN ENERGIA (10 PG):** El personaje podrá convertirse en energía pura durante 1d6 turnos en los que será inmune al daño físico, su velocidad en carrera se multiplicará por 5, y podrá atacar con cuchillas de energía sin gastar aguante adicional. Consume 5 de aguante.

**INVISIBILIDAD (5 PG):** Si se supera la tirada de psiónica, el rival no puede verte ni oírte.

**ESCUDO DE ENERGIA (5 PG):** Este poder puede usarse en combate para bloquear cualquier clase de daño. La dificultad aumenta un nivel por cada cinco puntos de daño que cause el ataque.

**TORMENTA PSIONICA (15 PG):** el personaje invoca una tormenta psiónica que hace 2d6 de daño a todo ser viviente que se encuentre en un radio de 10 metros de él. EL enemigo puede tratar de escapar superando en una tirada enfrentada los Reflejos + alerta del personaje.

**TELE-TRANSPORTE (5 PG):** Si se supera la tirada, el personaje, se ve teletransportado al lugar que el decida. La dificultad aumenta un nivel por cada 10 metros de distancia y otro nivel por cada pasajero que se lleve consigo. Consume 3 de aguante por salto.

# HISTORIA

Hubo un tiempo en que los Protoss se consideraban a sí mismos la especie más poderosa de la galaxia gracias a su avanzadísima tecnología y potentes habilidades psiónicas.

Sin embargo, la guerra contra los Zerg les ha demostrado lo contrario: incluso el guerrero más apto es incapaz de salvar la insuperable ventaja numérica de los Zerg. Ha sido una dura lección para los Protoss, ya que su sociedad se basa en filosofías de núcleo que han seguido con rigidez durante unos mil años. Pero la invasión por parte de los Zerg de Aiur, mundo natal de los Protoss, ha situado a la raza ante una encrucijada: los Protoss han de aceptar el cambio si quieren sobrevivir y prevalecer. Ahora han puesto en juego nuevas tácticas y tecnologías para hacer frente a la cada vez más desesperante batalla contra los Zerg, y están desempolvando antiguas y terribles armas que desecharon hace tiempo.



Los Protoss nunca han sido un pueblo muy prolífico y tradicionalmente han utilizado máquinas de guerra robotizadas para aumentar su presencia. En un enfrentamiento individual, las habilidades de los Protoss son insuperables, ya que son realizadas por una tecnología y fuerza psiónica formidables. Sin embargo, los Protoss han de apoyarse en la movilidad y el factor sorpresa para maximizar sus ventajas sin perder la batalla ante el agotamiento.

Uno de sus puntos más fuertes es su flota, que cuenta con gran variedad de naves lo suficientemente poderosas como para reducir a átomos al enemigo.

## UNIDADES

### Fanático

Durante más de mil años la casta templaria de los Protoss ha defendido a su gente, tanto de las amenazas internas como de las externas, dedicando sus largas vidas a la consecución de la perfección material. Los fanáticos



son guerreros templarios sin par, que aún han de alcanzar los más altos rangos del Khala. Siempre deseosos de entrar en combate, los fanáticos entrenan constantemente para sintonizar más de cerca con las disciplinas del Khala y para demostrar que son dignos de seguir avanzando.

Ilustran la ferocidad desenfrenada de los Protoss en el combate.

El formidable físico de un fanático es mejorado por implantes cibernéticos y por sus codiciados trajes de energía. Pero un fanático es mucho más que la tecnología que lleva puesto. Cada fanático ha entrenado durante décadas en técnicas de combate cuerpo a cuerpo, estrategias, tolerancia al dolor y disciplinas marciales.

A los fanáticos se les enseña a odiar a sus enemigos con una pasión desmedida y a destruirlos sin piedad.

Todos los Protoss poseen poder psiónica, y los fanáticos concentran su poder tan solo en la guerra.

Los cristales de enfoque en los antebrazos de sus unidades pesadas permiten a los fanáticos canalizar su fuerza de voluntad en cuchillas de energía psiónica pura, su arma principal de combate cuerpo a cuerpo. Usando una forma limitada de precognición, los fanáticos pueden predecir los movimientos del enemigo, atacar con una precisión mortal y esquivar ataques por milímetros.

Algunos fanáticos han desarrollado incluso la habilidad de convertir sus cuerpos en energía pura durante algunos microsegundos. Esto les permite moverse a la velocidad del rayo y atacar repentinamente a enemigos que se creen fuera de alcance.

En los últimos tiempos, la invasión Zerg en Aiur, el mundo de los Protoss, ha forzado su evacuación al lejano y tétrico mundo templario de Shakuras. La casta templaria al completo y los fanáticos en particular, hierven de vergüenza ante este deshonor. Son muchas y muy altas las voces alzadas que exigen el regreso a Aiur, cuna de la civilización Protoss. Los fanáticos han iniciado un programa de entrenamiento aún más estricto como preparación para el glorioso día en el que sus servicios vuelvan a ser solicitados.

---

**Fanáticos como personajes: Requieren el poder de cuchillas psiónicas, y la habilidad de lucha y coraje a buen nivel.**

---

## **Inmortal**

Función: Apoyo de asalto.

Antes de la pérdida de Aiur, los guerreros Protoss veteranos que habían sido mutilados en la batalla podían continuar en el servicio siendo trasplantados en exoesqueletos dragón.

El santuario que estaba dedicado a la creación de los dragones fue infestado por los Zerg y se perdió junto con el mundo de los Protoss. Ahora los dragones del pasado han desaparecido casi del todo.

Los dragones que quedaron se han convertido en los inmortales, reparados con interruptores de fase gemelos y escudos de energía reforzados que pueden rechazar los ataques de las armas más poderosas, aunque a costa de hacerlos más vulnerables a los pequeños y molestos ataques de enemigos menores. Los inmortales, con sus armas y escudos pesados, son un apoyo crítico para las feroces legiones de fanáticos, ya que eliminan la artillería enemiga y a los atacantes a distancia, lo que permite a los fanáticos acercarse y completar su destructivo trabajo.



Pero la pérdida de cada inmortal es una carga pesada. Estos antiguos guerreros son una especie en extinción, dedicada a darlo todo en los tiempos finales de su pueblo.

Se mantienen en primera línea de combate, sacrificándose para conseguir a su raza un poco más de tiempo. Pronto no quedará ninguno.

---

**Inmortales como personajes: Requieren el poder de Escudo psiónico, y alguna arma pesada.**

---

## Acechador

Los templarios tétricos son una rama de la raza Protoss que se negó a sacrificar su individualidad por la gestalt psiónica del Khala que todo lo abarca.

Hace años se exiliaron de Aiur, el mundo de los Protoss. Finalmente encontraron un nuevo hogar en el lejano planeta Shakuras.

Privados del apoyo de las grandes forjas y armerías de Aiur, los templarios tétricos se vieron obligados a encontrar nuevas formas de defenderse ante un universo hostil. Concentrándose en su fuerza psiónica interior y extrayendo el poder del Vacío, los templarios tétricos aprendieron a ocultar su presencia y a atacar ocultos desde las

sombras. Los exiliados desafiantes perfeccionaron técnicas para sembrar el terror y la confusión entre sus enemigos, asesinando a sus líderes y destruyendo sus estructuras vitales. Finalmente los templarios tétricos llegaron a ser capaces de competir incluso con los poderosos fanáticos.



Sin embargo, el abatimiento de Aiur ha demostrado que el engaño a secas no puede vencer a un enemigo tan implacable como los Zerg. Inspirados por los antiguos y venerados caminantes dragón, los templarios tétricos han comenzado a construir sus propias máquinas de guerra.

El acechador es una máquina controlada por la esencia de las sombras de un guerrero templario tétrico, fundido en un cuerpo de metal para proteger a los suyos.

Veloces y mortíferos, se les han supuesto muchos poderes fantásticos a los acechadores en conflictos recientes. A pesar de ello, el único que se ha visto con frecuencia ha sido la habilidad de tele-transportarse instantáneamente, o “traslación” de un lugar a otro. Esta habilidad permite a los acechadores atacar desde lugares inesperados, atrapar a un enemigo que huye, o huir de un encuentro desfavorable.

La habilidad de traslación de los acechadores Protoss les permite acceder a posiciones elevadas para tener mejor línea de visión.

Los mortíferos interruptores de partículas colocados en el caparazón del acechador son útiles para atacar tanto a objetivos en tierra como en el aire. Las emboscadas de grupos de acechadores han llevado la perdición a muchos grupos de ataque que se creían a salvo.

---

**Requisitos para los acechadores: invisibilidad y tele-transporte.**

---

## Prismas de fase

Durante miles de años los Protoss han estudiado la naturaleza del tiempo y el espacio. Gracias a sus concienzudos estudios y experimentos, los investigadores Protoss han descubierto muchos de los secretos del universo. Usando procesos psiónicos de manufacturación, los Protoss han descubierto como crear una mente robótica cuya programación se basa en las moléculas de una red de Bravais avanzada. Este “ordenador de cristal” puede manipular la energía y la materia con una precisión que ninguna mente orgánica común podría comprender.

Los Protoss usan estos prismas de fase de diversas maneras. La función principal de un prisma de fase es transportar a las fuerzas Protoss en el campo de batalla.

Objetos vivos e inorgánicos se transforman en energía y su marca particular queda grabada dentro del núcleo de la red de Bravais del prisma. Al llegar a su destino la operación se realiza a la inversa y las marcas de energía almacenadas se reconfiguran en forma de materia cerca del prisma de fase.

La capacidad energética del prisma de fase, en conjunción con las entradas Protoss, permiten un rápido despliegue de refuerzos.

Una función secundaria del prisma de fase, pero no por ello menos importante, es actuar como foco móvil para la matriz psiónica de los Protoss.



Una vez que el prisma haya sido desplegado podrá proveer de energía a las estructuras Protoss cercanas.

Los prismas de fase pueden utilizarse de este modo para reemplazar temporalmente los pilones destruidos de una colonia o para permitir la creación rápida de una base de operaciones.

---

**Fortaleza: 20**

**Maniobrabilidad : -**

**Rasgos: Sensores (10), Radar (12), Sistemas (10), Aerodinámica (20), Blindaje (10)**

**Daño: 5d6.**

**Coste: 197.**

---

## El Fenix



El fénix es una nave espacial veloz y letal, que está sustituyendo rápidamente a los antiguos exploradores y corsarios, las unidades cazas de los Protoss. Las patrullas fénix ya forman parte del paisaje de las fronteras Protoss, donde escrutan el espacio en busca de amenazas alienígenas. El armamento de los fénix,

el obús de iones gemelo, se adapta perfectamente al combate aéreo y también se puede usar para bombardear pequeños objetivos terrestres.

A pesar de ser enormemente sofisticados y letales, los escuadrones de fénix se ven a menudo ampliamente superados en número por enemigos Zerg o Terrans. Para superar este punto débil, los pilotos fénix han desarrollado un temible sistema de contraataque.

Un piloto fénix puede lanzar una tormenta de destrucción de corta duración sobrecargando su campo de tránsito mediante explosiones de los obuses de iones de su nave.

El efecto de área de la descarga es devastador y puede destruir un gran número de enemigos de un golpe, pero tiene un alto precio: después del lanzamiento, la energía del fénix se agota y la nave queda paralizada. Los avispados enemigos han aprendido a huir de los ataques del fénix para arremeter momentos después y así destruir la nave. Por su parte, los pilotos fénix han comenzado a utilizar descargas sucesivas para atrapar a sus enemigos en una red de destrucción.

Estas tácticas desesperadas no están bien vistas por los comandantes Protoss, pero se aceptan tácitamente en estos arduos tiempos que sufren. Gracias a su arrojo y dedicación, estos valientes pilotos han logrado ponerse a la altura de las circunstancias.

---

**Fortaleza: 15**

**Maniobrabilidad : -3**

**Rasgos: Motor (10), Sensores (5), Radar (10), Sistemas (10), Aerodinámica (20), Blindaje (10)**

**Daño: 6d6.**

**Coste: 158.**

---

## Coloso

El imponente coloso es un diseño robótico Protoss que data de los sangrientos conflictos de la Intercesión de Kalath. Recorre a grandes zancadas el campo de batalla con sus cuatro largas y delgadas patas, que le otorgan un alto grado de movilidad. La fabulosa altura de esta máquina le permite subir y bajar colinas y otras abruptas elevaciones con facilidad, proporcionándole además un campo de disparo dominante.

La descomunal altura del coloso le hace vulnerable frente a los ataques de las unidades y las estructuras ofensivas de tierra y aire.

La coraza del coloso, fuertemente blindada, está dotada de dos potentes lanzas térmicas: una a cada lado de su cuerpo. Sus complejos



sistemas de enfoque y puntería logran aprovechar al máximo el daño continuo que éstas son capaces de infligir.

Tras destruir un objetivo, las lanzas pasan al siguiente instantáneamente para que los rayos del coloso vuelvan a múltiples enemigos en un halo de destrucción abrasadora en cada ciclo ofensivo.

El coloso es una unidad inusual, ya que se creó exclusivamente como una máquina de guerra.

La mayoría de los robots Protoss se crearon con un propósito industrial o como herramientas de recolección de recursos. Incluso el tan temido Conceptor es, en principio, una unidad de fabricación móvil a la que se ha asignado la nueva tarea de crear Scarabs para el bombardeo de gran alcance. La matanza que los errantes colosos desataron sobre los Kalathi consternó a los Protoss.

En aquel momento, el Cónclave prohibió la fabricación de colosos y ordenó la desactivación y la reclusión de las máquinas existentes en asteroides y lunas deshabitadas. Siglos después, la guerra contra los Zerg ha provocado que estas máquinas de destrucción se encuentren en primera línea de combate una vez más.

---

**Fortaleza: 30**

**Maniobrabilidad : -6**

**Rasgos: Motor (20), Sensores (10), Radar (15), Sistemas (15), Aerodinámica (5), Blindaje (20)**

**Daño: 10d6.**

**Coste: 305.**

---

## **Rayo de tránsito**

La reunificación de los Protoss de Aiur y de los templarios tétricos ha supuesto grandes desafíos para ambos pueblos. Superar los siglos de miedo y desconfianza que se vivieron tras el exilio de los templarios tétricos no ha sido una tarea fácil.

A pesar de esto, la fusión de las tecnologías que se desarrollaron en caminos separados durante tanto tiempo augura espectaculares avances para los Protoss. Una de estas creaciones es el rayo de tránsito, una magnífica nave que muchos ven como el reemplazo del venerable transporte Protoss como nuevo buque insignia de la flota.

Un rayo de tránsito es una nave construida prácticamente alrededor de una única fuente de energía enorme: el núcleo prismático. Este dispositivo rebosa energía extraída de dos reinos: el Vacío, que solo entienden los templarios tétricos, y la matriz psiónica, respaldada por la tecnología de los Protoss de Aiur. La combinación de estas dos energías constituye una reacción autosuficiente de potencial aterrador.



Normalmente una serie de proyectores de campo de flujo vigila el núcleo prismático. Cuando un rayo de tránsito fija un objetivo, los brazos de los proyectores se abren suavemente como los pétalos de una flor. Una compleja serie de lentes de frecuencia y cristales de fase concentra la energía del núcleo prismático y la transforma en un salvaje rayo de destrucción.

Cuando el haz prismático alcanza el objetivo, los proyectores generan y combinan hasta tres corrientes de energía individuales. Tras unos segundos, la intensidad y la potencia del haz aumentan exponencialmente.

Pocos enemigos pueden resistir el atroz poder del haz prismático: incluso los objetivos más grandes y mejor acorazados como los edificios o los cruceros de batalla son incinerados casi al instante.

---

**Fortaleza: 20**

**Maniobrabilidad : -4**

**Rasgos: Sensores (10), Radar (12), Sistemas (10), Aerodinámica (20), Blindaje (15)**

**Daño: 30d6.**

**Coste: 292.**

---

## **Arconte crepuscular**

Todos los Protoss tienen un nivel de capacidad psiónica que es muy poco común entre los Terran.

Los Protoss de la casta templaria dedican sus largas vidas a perfeccionar sus poderosas habilidades para la guerra. De entre todos estos individuos, sólo los más adeptos y disciplinados en las costumbres del Khala pueden optar a alcanzar el honorable rango de alto templario. El aterrador poder del alto templario es muy temido por los enemigos de los Protoss. Un puñado de estos poderosos individuos puede derrotar a ejércitos enemigos enteros.

Los templarios tétricos tienen raíces muy diferentes, pero los poderes que dominan no son menos sobrecogedores.

Mientras que los altos templarios pueden desatar el fuego y el rayo, los templarios tétricos acechan desde las sombras, envueltos en la oscuridad. De todos modos, ambas ramas de la tradición templaria comparten la habilidad de unir sus almas para formar un mortífero arconte.

Estas arremolinadas efigies ardientes del espíritu Protoss irradian un poder incalculable. Sus devastadoras tormentas psiónicas pueden



desatarse contra las fuerzas enemigas desde el aire o desde la tierra. Con ambas mitades de la raza Protoss reunidas, puede crearse un arconte mediante la unión de dos altos templarios o dos templarios tétricos o incluso mediante la unificación de un templario tétrico y un alto templario. A pesar de que los Protoss odian sacrificar valiosos templarios, los que consiguen alcanzar este nivel final de compromiso son honrados eternamente en la memoria de su pueblo.

---

**Requisitos para formar un arconte:** En necesario que dos o más Protoss con Tormenta psiónica sacrifiquen parte o al totalidad de sus puntos de vida. Por cada 10 puntos de vida perdidos, la tormenta psiónica gana 1d6 puntos de daño extra, y su área de influencia aumenta 2metros.


---

## Templario tétrico

Función: Infiltración silenciosa

Los templarios tétricos son poderosos guerreros psiónicos cuyos antepasados fueron exiliados del mundo de los Protoss, Aiur, hace más de mil años. Los Protoss que más tarde se convertirían en los templarios tétricos, fueron exiliados por su negativa a unirse al Khala emergente, el nexa mental común compartido por todos los Protoss y el sistema de castas reforzado por el Cónclave de los Protoss que iba unido a él.

Algunos Protoss rechazaron este movimiento, creyendo que eliminaría su identidad individual para fortalecer las asfixiantes reglas del Cónclave. Incluso llegaron a cortarse los largos zarcillos de nervios tan característicos de los Protoss. Este acto cortó el vínculo principal con su raza, tanto simbólica como literalmente. El Cónclave consideró a estos disidentes una amenaza para el nuevo orden y encomendó a los templarios que los encontraran y destruyeran.



Los templarios, encabezados por el guerrero idealista Adun, no fueron capaces de matar a sus semejantes Protoss y por eso los ocultaron.

Los temores del Cónclave se vieron justificados cuando Aiur fue azotado por una violenta oleada de tormentas psiónicas desencadenadas por las indisciplinadas mentes de los rebeldes. El Cónclave no estaba dispuesto a disciplinar abiertamente a los templarios, ya que revelaría la existencia de los rebeldes. Sin embargo, los disidentes Protoss fueron enviados a una antigua nave

Xel'naga que aún funcionaba y lanzados al espacio.

Los Protoss exiliados vagaron mucho antes de establecer un nuevo hogar en el mundo crepuscular de Shakuras.

Desarrollaron una cultura solitaria e independiente en la que los individuos a menudo se dispersaban por el espacio en sus propias naves para explorar y contemplar los misterios del universo. Con el paso del tiempo, estos templarios han aprendido a usar un tipo de fuerza psiónica muy diferente a la del Khala: las energías del Vacío, los oscuros espacios entre los mundos.

Los templarios tétricos son conocidos por su habilidad para curvar la luz alrededor de sus cuerpos y volverse invisibles a voluntad. Un verdadero maestro del Vacío puede lograr proezas muy superiores a esta. Armados con sus potentes cuchillas de frecuencia, los templarios tétricos son enemigos letales e implacables, capaces de mutilar a enemigos convencionales con sus devastadores ataques.

Los templarios tétricos pueden desplegarse rápidamente usando tecnología de entrada.

A pesar de haber sido expulsados de su mundo y temidos por sus hermanos durante muchos siglos, los templarios tétricos nunca dejaron de amar Aiur. Recientemente se unieron a los Protoss de su mundo natal, cuando los héroes Tassadar y Zeratul se aliaron para luchar contra la Súper Mente Zerg.

La Súper Mente fue derrotada, pero el planeta Aiur sufrió grandes estragos en el proceso y fue tan brutalmente invadido por los Zerg que los supervivientes tuvieron que retirarse a Shakuras. Ahora los Protoss que un día fueron exiliados hacen las veces de anfitriones para los refugiados de su antiguo mundo.

---

**Requisitos: Invisibilidad y habilidad de sigilo a un nivel alto**

---

## Nave Nodriza

Las naves nodrizas Protoss son poderosas naves construidas hace siglos durante el apogeo de la expansión de los Protoss. En un principio fueron ideadas como naves de mando para liderar vastos ejércitos de exploradores Protoss en la oscuridad del espacio intergaláctico y traerlos de vuelta sanos y salvos. Pero aquellos tiempos han quedado atrás y las naves nodrizas supervivientes se convirtieron en santuarios para los Protoss, pues representan una vida de honor y una parte de la gloriosa historia de esta raza.

El interior de la nave nodriza alberga un cristal de Khaydarin imbuido con una cantidad asombrosa de energía psiónica. Utilizando esta energía, una nave nodriza puede incluso distorsionar o romper las barreras del espacio y del tiempo.

La energía devastadora de la nave nodriza puede barrer escuadrones de naves enemigas en un abrir y cerrar de ojos o arrasar planetas enteros.

Cuando la edad de oro alcanzó su apogeo, las naves nodrizas permanecieron como monumentos titánicos en los lugares más remotos que los Protoss alcanzaron en su exploración. Creyeron que nunca volverían a necesitarlas.

---

**Fortaleza: 70**

**Maniobrabilidad : -14**

**Rasgos: Motor (70), Sensores (15), Radar (15), Sistemas (15), Aerodinámica (5), Blindaje (30)**

**Daño: 40d6.**

**Coste: 570.**

---

Pero tras la pérdida de Aiur se requirió el servicio de las naves nodrizas desde lejanos rincones de la galaxia.

Ahora no están tripuladas por místicos e historiadores, sino por guerreros. Las más antiguas y poderosas armas de los Protoss han renacido y se han puesto a punto para arrasar la galaxia y vengar la pérdida de su hogar.



# LOS TERRAN

## RASGOS

FRANCOTIRADOR (3 PG): +1 al daño con armas de largo alcance.

COMBATIVO (3 PG): +2 a la habilidad de combate cuerpo a cuerpo y combate a distancia +1.

PUNTERIA CERTERA (3 PG): +1 al daño.

RECIO (10 PG): +2 en Fuerza.

POTENCIAL PSIONICO (5 PG): Otorga al personaje la habilidad de Psiónica. Sin este rasgo, los Terrans no pueden tener poderes psiónicos.

FISICO MEJORADO (10px): solo funciona cuando la adquiere el personaje que inmediatamente tiene un +2 a los Reflejos.

VELOCIDAD (5 PG): Solo para personajes psíquicos. Si se supera una tirada de Ego + concentración duplica la velocidad de desplazamiento.

ATRAVESAR PAREDES (15 PG): Poder psiónico que permite atravesar objetos sólidos. Consume 5 de aguante.

SALTO (6 PG): el personaje saltará 1d6 metros verticalmente y 3d6 horizontalmente extras. Consume 3 de aguante.

TELEPATIA (5PG): Poder psiónico que permite comunicarse mentalmente y leer las mentes ajenas. Por cada 10 metros de distancia la dificultad aumenta un nivel. Las víctimas de este poder puede resistirse mediante tiradas de Ego + Concentración.

TELEQUINESIS (5PG): Poder psiónico que se puede usarse para golpear o mover objetos con la mete. La distancia y el peso adicional puede, a juicio del máster, aumentar la dificultad. Consume 5 de aguante.

**CONTROL MENTAL (5PG):** Poder psiónico que permite controlar mentalmente a los demás durante una escena. Por cada 10 metros de distancia, o víctima adicional, la dificultad aumenta un nivel. Consume 5 de aguante.

## HISTORIA

Los Terran llegaron al sector Koprulu relativamente tarde. Son los descendientes de una fatídica expedición de colonos enviada desde la Tierra siglos atrás, cuya tripulación estaba formada por disidentes e insurrectos que el gobierno consideraba prescindibles. Los supervivientes de la expedición establecieron tres colonias que se convirtieron en la base para los bloques de poder más significativos del espacio Terran: la Confederación, la Asociación Kel-Morian y el Protectorado Umojan.

La corrupta Confederación fue derrocada por el terrorista y revolucionario Arcturus Mengsk durante el caos de la invasión Zerg. Ahora, el Dominio Terran ha renacido de las cenizas de la antigua Confederación como el poder absoluto, gobernado por el mismísimo Emperador Arcturus I.

Los Terran son una clara muestra de supervivencia, pues se vieron obligados a adaptarse a las duras condiciones de los mundos del sector, en su mayoría carentes de vida. Aunque los Terran no poseen la avanzada tecnología Zerg ni la destreza de los Protoss, sí cuentan con un variado conjunto de unidades.

Desde la infantería básica como los soldados, hasta los cruceros de batalla, equipados con armamento pesado, las unidades Terran disponen de sólidas armaduras, abundante potencia de fuego y un gran número de unidades para resistir ante el enemigo. Los Terran destacan en situaciones defensivas en las que sus búnkeres y tanques de asedio dominan.

# UNIDADES

## Soldados

Los soldados son la primera línea de defensa para la mayoría de los mundos Terran del sector Koprulu. En la era de la antigua Confederación, la amplia mayoría de los soldados eran criminales o rebeldes que habían sufrido una resocialización neuronal contra su voluntad.

Liberados de sus anteriores lealtades o ideologías, estos intrépidos soldados estaban dispuestos a defender los intereses de la Confederación con sus vidas. El alistamiento de soldados “resocializados” ha ido disminuyendo con el tiempo en muchos lugares desde la caída de la Confederación, pero aún es una práctica habitual ya que casi nunca hay suficientes voluntarios para estos puestos.

La gruesa armadura que portan los soldados es efectiva contra el fuego de pequeñas armas y les proporciona un mantenimiento vital completo y cobertura contra elementos NBQ (Nuclear/Biológico/Químico) en las operaciones en el espacio lejano y en otros entornos hostiles. Los escudos de combate de aleación balística también se han desarrollado aprovechando la experiencia adquirida durante la Brood War, mejorando la condición de los soldados que se enfrentan con un campo de batalla cada vez más letal.

Los refuerzos de los soldados llegan normalmente por medio de naves de evacuación y módulos de transporte.

Los soldados normalmente van armados con rifles gauss empalador C-14, que disparan “puntas” metálicas de 8 mm a velocidades hipersónicas. Las cargas básicas están diseñadas para proporcionar penetración máxima contra todo tipo de armaduras, pero también existen varias cargas especializadas. De entre estas, la punta de uranio empobrecido U-238 es la más popular porque aumenta el alcance letal de los rifles gauss hasta en un 25%.

Para ahorrar munición y minimizar los requisitos de energía, el rifle utiliza un sistema de condensación que realiza descargas cortas y controladas. Esta arma, que se lleva en el costado, se puede usar tanto contra enemigos aéreos como terrestres.

Si la práctica de usar soldados resocializados aún provoca controversia, el uso de paquetes de estimulantes es un tema aún más peliagudo. Estos sistemas de administración de sustancias químicas incorporados a los soldados les administran una dosis de adrenalina sintética,



endorfinas y un amplificador de agresividad psicotrópico.

Los soldados bajo los efectos de los estimulantes se benefician de una velocidad y unos reflejos mucho mejores, pero sufren efectos secundarios a largo plazo, entre otros: insomnio, pérdida

de peso, manía/hipomanía, ataques, alucinaciones

paranoicas, hemorragias internas y deterioro cerebral.

No obstante, tanto los comandantes como los mismos soldados consideran el uso de estos estimulantes esencial para su supervivencia y efectividad en el campo de batalla.

---

**Requisitos: Habilidades de disparo y lucha a nivel alto.**

---

## Segadores

Los segadores son los criminales Terran más reincidentes, que provienen de las cárceles más peligrosas y violentas. Los soldados potenciales que demostraron ser incorregibles incluso después de la resocialización se envían a la “Casa del Hielo” en el sistema Torus, donde los segadores reciben entrenamiento.

Los soldados segadores son alterados químicamente para hacer de ellos unidades aún más agresivas que antes. Durante semanas están encerrados en los cuarteles y son sometidos a un entrenamiento de combate brutal. Además aprenden a usar su mochila reactor. Los segadores que sobreviven a dos años de servicio obtienen el indulto y son liberados: su deuda con la sociedad queda saldada. En cinco años de funcionamiento el Cuerpo de Segadores aún no ha visto a ninguno de sus miembros sobrevivir a seis meses de servicio.



Durante el combate, los segadores atacan con pistolas gauss duales, la representativa arma que encarna su credo “ataca rápido, ataca fuerte”. Contra objetivos más duros, los segadores a menudo están equipados con un dispositivo de demolición de deuterio-ochos inestable, o cargas D-8, tal y como se conocen comúnmente.

Estas cargas se lanzan a corta distancia y detonan tras un periodo igual de corto. El uso de las cargas D-8 es una habilidad adquirida que pocos segadores dominan, pues no viven el tiempo suficiente para ello.

La velocidad y agilidad del segador le permite interrumpir y hostigar al enemigo. La armadura de los segadores es ligera y no está pensada para enfrentamientos frontales con fuego.

La clave de su éxito reside en sus mochilas reactor personales. Estas mochilas otorgan a los segadores un alto nivel de movilidad, incluyendo la habilidad de escalar y descender precipicios, sortear ríos, grietas y otros obstáculos. Las técnicas de combate de los segadores enfatizan el asalto relámpago, preferentemente contra estructuras y trabajadores enemigos para poder infligir el máximo daño posible y después retirarse antes de que el enemigo pueda responder.

Quizá no sorprenda saber que los segadores también sienten entusiasmo por el uso de los paquetes de estimulantes. Este peligroso cóctel de sustancias

químicas que mejora el rendimiento en combate se adapta perfectamente a sus tácticas de alta velocidad y hay muy pocas posibilidades de que los efectos secundarios a largo plazo supongan un problema.

---

**Requisitos: La habilidad de salto o una mochila propulsora**

---

## **Fantasmas**

Los fantasmas son la personificación de la cima de la evolución y la forma física Terran. El gobierno recluta y pone en cuarentena a estos individuos, nacidos con un potencial psiónico increíble, para entrenarlos desde su infancia. Los fantasmas canalizan sus energías psiónicas para aumentar su fuerza física natural y resistencia. Este proceso se mejora con el uso de trajes especiales que se adaptan como una segunda piel a los fantasmas, cubiertos de un entramado de fibra muscular artificial sensible a la energía psiónica. Por lo tanto, los fantasmas son generalmente más resistentes, fuertes y rápidos que un Terran bien entrenado pero normal.

Existen fantasmas excepcionales capaces de atravesar paredes, correr a una velocidad sorprendente y salvar obstáculos de gran altura. Los medios difunden inquietantes rumores sobre telepatía de largo alcance, telequinesia e incluso control de la mente u otros poderes exóticos que se han atribuido a la truculenta reputación de los fantasmas, que estos y sus maestros se encargan de cultivar.

Como medida de prevención, a todos los fantasmas les implantan un inhibidor neuronal quirúrgicamente para prevenir que unos individuos tan letales puedan rebelarse.

La efectividad de esta medida es cuestionable ya que corren rumores de la existencia de fantasmas que actúan sin control gubernamental. La más infame de todas es la líder actual del enjambre Zerg, Sarah Kerrigan, que originariamente era un fantasma leal a Arcturus Mengsk antes de ser capturada e infestada por un virus Zerg hiperevolucionario.



---

**Requisitos: El rasgo de atravesar las paredes y la habilidad de sigiloo buen nivel.**

---

### ***Lanzamiento nuclear detectado***

En el campo de batalla, la habilidad como francotiradores de los fantasmas provoca gran temor, pues poseen una habilidad preternatural con el rifle de botes de metralla C-10. Pesada y difícil de manejar en mano de otros, el C-10 es un arma capaz de matar de un solo disparo cuando lo usa un fantasma. La responsabilidad táctica principal de los fantasmas es localizar las estructuras o unidades enemigas y eliminarlas invocando vainas de lanzamiento o armas nucleares tácticas. El C-10 está equipado con un láser de baja frecuencia inferior para ubicar los objetivos durante los ataques.

La habilidad más desconcertante de estos agentes es su capacidad para ocultarse del enemigo. Esta “invisibilidad” ha devengado a los fantasmas una reputación aterradora con respecto a sus misteriosas tácticas de combate. El dispositivo de invisibilidad, que funciona con energía psiónica, es un objeto de edición especial disponible solamente mediante pedido. Una vez equipado, el dispositivo se combina con el traje para entorno hostil para que, con solo desearlo, su portador pase a ser completamente imperceptible para cualquiera que no vaya equipado con un equipo sensorial especializado.

## Vikingo

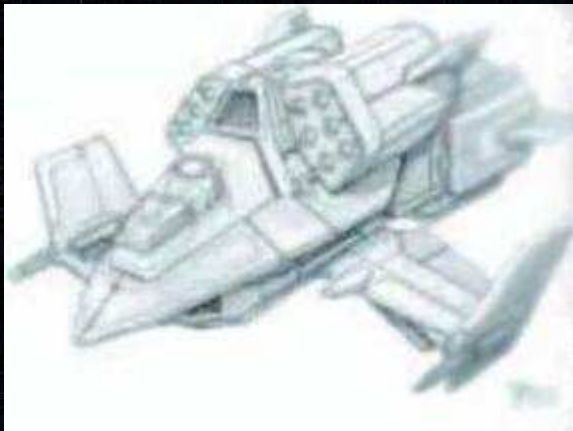
La Brood War reveló puntos débiles críticos en la capacidad antiaérea Terran. Los cazas de combate espectro y las fragatas de misiles valquiria demostraron ser una combinación difícil de manejar contra los ágiles organismos aéreos Zerg. El refuerzo antiaéreo terrestre de los caminantes de asalto Goliat probó tener una movilidad excesivamente limitada: demasiado a menudo, los atacantes que se encontraban en el aire no tenían más que apartarse del alcance de los Goliat y buscar objetivos peor defendidos que destruir.



Tras la guerra, los técnicos de armas Terran propusieron un concepto totalmente nuevo para resolver estos dos problemas. Basado en gran medida en el diseño de transformación del tanque de asedio Terran, el Vikingo fue diseñado para ser el sistema de armas antiaéreas y de apoyo terrestre por excelencia.

Capaz de modificar su función en el combate de caminante de asalto a un caza que demuestra gran superioridad en el aire, el vikingo alterna estas funciones sin dificultad para adaptarse a sus necesidades tácticas siguiendo el desarrollo de la batalla.

Tanto en aire como en tierra, la versatilidad del vikingo es su gran ventaja. El alto grado de movilidad de los vikingos también les ha permitido expandirse más allá de las limitaciones del apoyo en tierra. Los ataques a escala completa de los escuadrones de vikingos pueden infligir un daño devastador y suponen un problema grave. Para derrotarlos, el enemigo necesita unidades de tierra y aire de gran potencia.



Los terran tenían dificultades para encontrar pilotos capaces de dominar ambos modos de combate. Normalmente, los pilotos vikingos mueren rápidamente en su primer

enfrentamiento intentando manejar esta compleja máquina. Si tienen talento suficiente para sobrevivir, durarán cientos de batallas se convertirán en los mayores ases Terran.

---

**Fortaleza: 30**

**Maniobrabilidad : -6**

**Rasgos: Motor (30, 20 en modo aéreo), Sensores (5), Radar (15), Sistemas (15), Aerodinámica (5, 15 en modo aéreo), Blindaje (20, 10 en modo aéreo).**

**Daño: 20d6, 15d6 en modo aéreo.**

**Coste: 330.**

---

## AH/G-24 Artropodos

Los Terran han llevado a cabo numerosos experimentos para desarrollar unidades de ataque aire-tierra exclusivamente. Estudiaron varias opciones, como la incorporación de artillería a las naves de evacuación o la creación de VCE remotos semiautónomos y de plataformas de artillería aéreas, pero todas estas ideas terminaron siendo descartadas. Con este esfuerzo continuo lograron desarrollar una variante más moderna de los espectros, cazas aéreos superiores. Esta nave dispone de un láser explosivo en la parte inferior y supliría esta necesidad de momento. Aún así, el problema de encontrar un medio de apoyo aéreo efectivo más ligero que el crucero de batalla seguía sin resolverse.

El resultado es una nave de bajo coste, relativamente sólida y bien adaptada para asestar golpes estratégicos en el campo de batalla. La nave Átropos fue adoptada por el Dominio Terran como apoyo ligero de infantería con capacidad de desplazarse rápidamente a cualquier territorio. A pesar de los excelentes atributos de la nave Átropos, al principio los comandantes del Dominio se mofaron de su aparente falta de adaptabilidad y relegaron estas naves a una mera función de apoyo de las milicias en la retaguardia.

Procyon Industries fue la última en abordar el asunto dándole una nueva perspectiva: en lugar de intentar adaptar naves ya existentes a otra función diferente de aquella para la que fueron diseñadas, los técnicos de Procyon elaboraron la nave Átropos partiendo de cero. Al ser una nave planetaria, la nave Átropos no necesitaría motores demasiado potentes para lograr velocidad de retirada y luchar en órbita, así que los técnicos incorporaron turboventiladores gemelos más asequibles.



Se decidió que no sería necesario ningún tipo de armamento aire-aire, ya que la nave Átropos atacaría únicamente a objetivos terrestres. Por lo tanto, la equiparon con cohetes de racimo aire-tierra de gran potencia.

No obstante, gracias a que era más ligera y mucho más móvil que un tanque de asedio, la nave Átropos pronto adquirió una temerosa reputación, a pesar de la opinión de sus detractores. En particular, destacó como caza tanto en selva como en desierto, capaz de exterminar enemigos en vastas zonas de terrenos inhóspitos y de atacar súbitamente fuerzas enemigas desprevenidas. El valor del ataque por sorpresa de las Átropos se ha aumentado gracias a otras modificaciones, que han permitido rescatar los campos de camuflaje de los espectros para que las naves Átropos ataquen incluso cuando el enemigo domina el cielo.

Cuando el Dominio terran conquistó más territorios, se atribuyó una nueva función a la nave Átropos. Los luchadores de las milicias por la libertad que asaltaban las fuerzas del Dominio y se retiraban de inmediato, se vieron presa de las Átropos, que respondían con rapidez suficiente en su huída hacia sus bases ocultas. En los últimos años, la Átropos se ha forjado mala fama como arma de terror del Dominio, pues se ha usado cada vez más en conflictos urbanos, donde sus ataques indiscriminados se han llevado la vida de numerosos civiles.

---

**Fortaleza: 15**

**Maniobrabilidad : -3**

**Rasgos: Motor (15), Sensores (5), Radar (10), Sistemas (10), Aerodinámica (25), Blindaje (10).**

**Daño: 6d6.**

**Coste: 188.**

---

# THOR

Función: Vehículo robótico supremo de asalto pesado.

El proyecto Thor ha estado envuelto en el más absoluto misterio desde su comienzo. Algunos agentes del Protectorado Umojan fueron los primeros en encontrar indicios de que el Dominio Terran intentaba crear una nueva arma de terror. La curiosidad de los Umojan creció cuando escucharon rumores que afirmaban que la gigantesca instalación de municiones de guerra Simonson de Korhal IV había sido cerrada de manera preventiva por orden de las fuerzas del Dominio. Algo grande estaba a punto de ocurrir, tan grande que los trabajadores de la planta Simonson habían sido retenidos para evitar la menor filtración.



El excelente equipo de espías se puso manos a la obra para tratar de encontrar pistas que desvelaran el trabajo que se estaba llevando a cabo. Informes robados de mercancía revelaban que se estaban realizando entregas de corazas de neoacero del tamaño de un crucero de batalla desde hacía un año.

Los sensores pasivos que los espías habían colocado por toda la instalación registraron descargas electromagnéticas ocasionales de intensidad industrial y golpes sísmicos regulares. El aumento del número de oficiales de alto rango pertenecientes al Dominio que iban y venían indicaba que el proyecto estaba a punto de completarse. Pero más allá de estas sospechosas piezas del rompecabezas, el equipo Umojan no tenía nada.

Los Umojan comenzaron a sentirse frustrados ante la falta de progreso, y la frustración puede dar lugar a la imprudencia. Una joven espía del equipo, Ulli Trey, se ofreció voluntaria para infiltrarse en la instalación y correr un gran riesgo. El líder del equipo se mostró reacio en un principio, pero al no tener más opciones, finalmente dio el visto bueno al plan. El acercamiento de Trey fue perfecto: eliminó al conductor del Comandante del Dominio y lo suplantó. Tal y como había previsto, los controles de seguridad necesarios para atravesar el cordón exterior de la instalación se centraron en el oficial de alto rango en vez de en su humilde conductor.

Una vez dentro de la instalación, Trey liberó un puñado de micro-espías nanotecnológicos para que siguieran al Comandante al adentrarse en la instalación. .

En cuestión de horas, la agente Trey se encontraba fuera de peligro y poseía información vital acerca del desarrollo militar más importante del Dominio desde la Guerra de Razas: el proyecto Thor. Las imágenes de los micro-espías mostraban una enorme máquina de guerra bípoda armada con dos gigantescos haces de partículas y una batería de artillería lateral que nada tenía que envidiar a la de un crucero de batalla.

Lo más preocupante de todo era que quedaba demostrado que este monstruo podía construirse desde cero con vehículos de construcción ordinarios en muy poco tiempo.

El equipo Umojan, terriblemente conmocionado por el descubrimiento y rezando para que se encontrara un modo de contrarrestar a esa bestia, informó al Protectorado.

---

**Fortaleza: 60**

**Maniobrabilidad : -12**

**Rasgos: Motor (60), Sensores (15), Radar (20), Sistemas (20), Aerodinámica (5), Blindaje ( 40).**

**Daño: 40d6.**

**Coste: 639.**

---

## **Crucero de batalla**

**Función: Nave principal**

Estas enormes naves de combate con armamento pesado son fortalezas voladoras virtuales construidas para mantener la paz y dominar las rutas espaciales del sector Koprulu. Equipados con múltiples baterías láser y una gruesa coraza de neoacero, estos imponentes buques se encuentran entre los más poderosos que se pueden encontrar en el espacio Terran.

Muchos comandantes usan cruceros de batalla como naves de mando durante campañas de gran extensión. Existen algunos ejemplos de naves específicamente reparadas con este propósito como las Norad II y Norad III del general Duke o el crucero de batalla Hyperion bajo las órdenes de Jim Raynor.

El antiguo crucero de batalla de tipo Behemoth ha demostrado ser un diseño duradero si se mantiene al día con mejoras periódicas. Incluso las naves más modernas de tipo Hércules y Minotauro han conservado la forma distintiva de cabeza de martillo que define al crucero de batalla Terran clásico.

Gracias a la investigación se han desarrollado dos mejoras armamentísticas alternativas que se pueden añadir al casco del crucero de batalla para complementar su ya formidable armamento.

El cañón Yamato es un arma terrorífica que usa un intenso campo



magnético para concentrar una explosión nuclear en un haz de energía cohesivo. El cañón necesita una gran reserva de energía para disparar, pero su efecto sobre un objetivo es, cuando menos, impresionante.

Los torpedos de plasma otorgan a los cruceros de batalla un armamento capaz de saturar un área objetivo con un diluvio de fuego, ideal para destrozarse oleadas de atacantes o causar estragos en una posición defensiva. Al igual que el cañón Yamato, los cruceros de batalla tienen que acumular energía suficiente en la reserva para desatar un bombardeo de torpedos de plasma.

---

**Fortaleza: 70**

**Maniobrabilidad : -15**

**Rasgos: Motor (60), Sensores (16), Radar (20), Sistemas (20), Aerodinámica (5), Blindaje ( 51).**

**Daño: 45d6.**

**Coste: 720.**

---

## TF-620 Nomada

El TF-620 nómada es una nave todoterreno que desempeña una doble función como centro de industria ligera y como puesto de observación al mismo tiempo. Muy común en las fronteras entre bases, el nómada es un vehículo robusto con movilidad aérea concebido para operar con independencia en casi todo tipo de climas duros.

Aunque comparte ciertas características con su hermano pequeño, el VCE, el nómada está mucho más especializado y preparado en la construcción de ingeniería.

---

**Fortaleza: 18**

**Maniobrabilidad : -3**

**Rasgos: Motor (18), Sensores (5), Radar (5), Sistemas (5), Aerodinámica (15), Blindaje (10).**

**Daño: 6d6.**

**Coste: 186.**

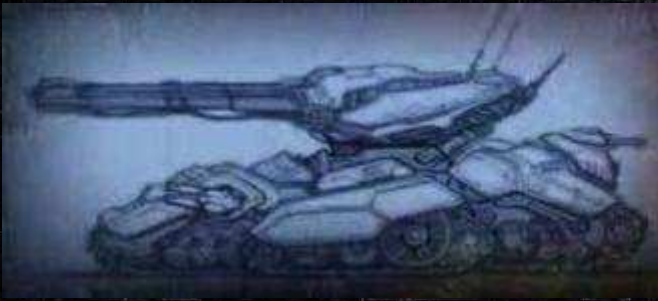
---

## Crucio

**Función:** Apoyo blindado y artillería móvil

El Crucio es la mejora del inmensamente apreciado, pero obsoleto, tanque de asedio Arclite del Dominio. El tanque de asedio Arclite fue célebre en la Confederación por su devastadora potencia de fuego, su robusta estructura y avanzadas tácticas. Diseñado originalmente para servir de cañón de seguridad de “defensa final”, el tanque de asedio adoptó una configuración de dos fases en su forma final: un modo de asalto móvil y un modo de asedio desplegado que ponía en juego su enorme cañón de impacto. La inmensa flexibilidad de un tanque de batalla blindado que podía avanzar y desplegarse como artillería pesada resultó ser todo un éxito, y su diseño se copió hasta la saciedad.

Aunque el tanque de asedio Arclite cumplió con suma eficacia su función de artillería, tenía algunos defectos como tanque de batalla. Como unidad defensiva era extraordinaria, pero para las operaciones ofensivas necesitaba apoyo considerable para llegar a un emplazamiento avanzado. Los enemigos a menudo efectuaban arduos esfuerzos para aproximarse a la batería de un tanque de asedio que se había emplazado y así aprovecharse de su vulnerabilidad. Si lo conseguían, esta táctica se saldaba con la destrucción de los tanques de asedio Arclite, ya que incluso en modo de asalto, las máquinas tenían poco armamento y estaban muy poco blindadas para repeler un asalto energético a bocajarro.



El diseño del Crucio incorpora una torreta y un casco más grandes y mejor reforzados que proporcionan una probabilidad de supervivencia mayor. El diseño de la nueva torreta incluye un paquete armamentístico de modo de asalto mejorado que permite al Crucio defenderse solo en el campo de batalla abierto con más garantías de éxito. El coste de despliegue de fuerza del Crucio es mayor que el del antiguo Arclite, pero la versatilidad aumentada del nuevo y potente tanque de asedio compensa con creces el gasto adicional.

---

**Fortaleza: 30**

**Maniobrabilidad : -6**

**Rasgos: Motor (30), Sensores (8), Radar (10), Sistemas (15), Aerodinámica (8), Blindaje (20).**

**Daño: 15d6.**

**Coste: 318.**

---

## Torreta automática



Los nómadas se utilizan normalmente para la vigilancia en primera línea de bases y para tareas de protección contra formas de vida locales peligrosas o fenómenos climatológicos. Estos vehículos disponen de una gama impresionante de sensores, suficientemente sensibles para detectar incluso enemigos invisibles u ocultos.

Gracias a sus dos nanosoldadores, situados en la parte trasera de la nave, el nómada es capaz de fabricar una gran variedad de estructuras defensivas pequeñas y semipermanentes, preparadas para diferentes tipos de amenazas.

Los nómadas emplean diferentes tipos de modelos de construcción estándar. Un ejemplo muy utilizado es la torreta automática. Esta sencilla construcción armamentística robótica sirve para ahuyentar a pequeñas formas de vida hostiles durante cierto tiempo.

Al principio el Dominio Terran otorgaba a los nómadas una mera función de protección para sus puestos de avanzada más aislados, dotándolos normalmente de tripulaciones formadas con habitantes locales. Con el tiempo, las aplicaciones de apoyo militar de los nómadas se han desplegado en conflictos de mayor envergadura y han ido reemplazando poco a poco a la costosa nave científica.

---

**Fortaleza: 20**

**Maniobrabilidad: -**

**Rasgos: Motor (0), Sensores (10), Radar (0), Sistemas (10), Aerodinámica (0), Blindaje (20).**

**Daño: 20d6.**

**Coste: 240.**

---

# LOS ZERG

## HISTORIA

Los Zerg son una raza completamente diferente a los Terran o Protoss. Se componen de muchas especies diferentes integradas en el Enjambre mediante la infestación Zerg. Estas criaturas evolucionan de forma rápida y selectiva hasta convertirse en eficientes y mortales asesinas para promover el imperativo Zerg de lograr la dominación absoluta. Los Zerg no utilizan tecnología para crear sus armas, armaduras o naves. Sin embargo, estas funciones se satisfacen eficientemente a través de la adaptación biológica y las mutaciones planificadas de las variedades Zerg. Incluso los edificios Zerg son en realidad órganos especializados dentro del creciente organismo vivo que es un nido Zerg.

Cuando los Zerg llegaron por primera vez al sector Koprulu, estaban unificados por su absoluta obediencia a la conciencia colectiva de los Zerg conocida como la Supermente. La Supermente era quien dirigía las acciones de todas las criaturas Zerg del Enjambre, que se rige por una jerarquía de conciencias menores. La primera y más importante capa de esta jerarquía estaba conformada por los Cerebrados, cada uno de los cuales se encargaba del control directo de una sección considerable del Enjambre. Las órdenes de los Cerebrados se diseminaban a su vez entre los superamos que daban órdenes y controlaban directamente a un grupo de criaturas Zerg.

A pesar de que la Supermente se guiaba principalmente por su deseo de consumir y asimilar a la avanzada raza protoss, también encontró materiales útiles pero sin desarrollar entre la humanidad. Tomando a una poderosa psiónica Terran, Sarah Kerrigan, la Supermente consiguió crear mediante evolución una nueva criatura única: la Reina de Espadas.

Cuando los Protoss destruyeron a la Supermente durante la invasión de Aiur, la Reina de Espadas manipuló a los templarios tétricos para que se deshicieran de los Cerebrados supervivientes.

Como resultado, ella se hizo con el dominio del Enjambre.

## UNIDADES

### Hidralisco

Las pacíficas manadas de perezosos herbívoros fueron asimiladas por el Enjambre Zerg para dar lugar a una de las más feroces y diabólicas ramas de los Zerg. La matriz evolutiva de los perezosos con aspecto de oruga fue sobrecargada por la Supermente, distorsionando a las desventuradas criaturas hasta convertirlas en los asesinos de pesadilla conocidos como Hidraliscos. Estas criaturas, otrora dulces, están sedientas de sangre y violencia, y son conocidas por su actuación especialmente salvaje.

Los larguiruchos Hidraliscos con aspecto de serpiente albergan en la parte superior de las placas de su caparazón cientos de púas capaces de atravesar armaduras. Estas púas han evolucionado a partir de los pelos urticantes defensivos de los perezosos y se han adaptado a su nuevo propósito. Los Hidraliscos se valen de potentes contracciones musculares para lanzar las púas en ráfagas a los enemigos que se acercan tanto por mar como por tierra.

A los Hidraliscos les gusta de manera especial esperar a sus presas. Se han observado grupos de Hidraliscos ocultándose bajo la tierra en el trayecto de trabajadores civiles, saliendo a la superficie cuando sienten que un enemigo se encuentra cerca. Tender emboscadas ocultándose bajo tierra es una de las tácticas de batalla preferidas de los Hidraliscos.

Parece que prefieren esperar hasta que los enemigos han pasado antes de aparecer para atacar, o acorrallar a un grupo de enemigos para destruirlos con un mortal fuego cruzado.

Gracias a la destacable musculatura de los Hidraliscos (4.000 músculos en comparación a los 629 de los Terran) la fuerza de penetración de sus púas es bastante asombrosa. Una sola púa puede penetrar fácilmente 2 centímetros de neoacero sólido incluso desde gran distancia. Bajo cualquier circunstancia, los grupos de Hidraliscos han de ser abordados con extrema precaución y, a poder ser, con el apoyo de tanques de asedio.



---

**Fuerza: 6**

**Reflejos: 6**

**Inteligencia: 2**

**Ego: 2**

**Rasgos: Pelea (5), Alerta (5), Agilidad (5), Coraje (4) Garras (1d6)**

---

## Mutalisco

El Mutalisco ha cambiado poco desde su forma original, la errante mantis Anhimidae del desolado sector Dinares. En sus formas originales, estas criaturas eran capaces de realizar vuelos atmosféricos y a través del espacio intergaláctico, aunque apenas existen datos que permitan comprender cómo conseguían semejante hazaña. Según parece, eran también capaces de migrar entre las estrellas, presumiblemente mientras se encontraban en algún tipo de estado larvario.

Se han hallado pruebas de esta impresionante habilidad interestelar en los altísimos nidos de las mantis Anhimidae que conforman un paisaje muy común en los deshabitados mundos de varios sistemas estelares. La mayoría de estos nidos están vacíos y abandonados ahora que esta especie tan próspera y adaptable ha sido infestada por los Zerg y ha evolucionado, dando lugar a los Mutaliscos.

Los Mutaliscos conforman la principal de las fuerzas aéreas de los Zerg, dándose a la fuga después de atacar instalaciones vulnerables y revoloteando por el cielo en grandes números sobre nidos Zerg o sobre fuerzas de tierra.

Muchos intentos de ataque a los Zerg han fracasado debido a la rápida intervención de grandes cantidades de Mutaliscos antes de que se pudieran reunir defensas aéreas significativas. Bajo estas circunstancias, la pérdida total de las fuerzas implicadas está prácticamente garantizada.

En cambio, algunas defensas aéreas poderosas han logrado mantener a los Mutaliscos a cierta distancia, ya que estas criaturas tienen una vida limitada. Sin embargo, siguen siendo oponentes ágiles y peligrosos.

Un mutalisco puede atacar a su enemigo tanto en el aire como en la tierra expulsando gujas dragón: una voraz simbiosis capaz de atacar rápidamente a varios oponentes, ya que se desintegra explotando.

En números elevados, o contra defensas débiles, los Mutaliscos son una amenaza mortal.

---

**Fuerza: 4**

**Reflejos: 8**

**Inteligencia: 2**

**Ego: 2**

**Rasgos: Pelea (3), Alerta (3), Vuelo (5), Coraje (3) Gujas(2d6)**

---

## **Pesteling**

El Pesteling es una criatura que posee unos sacos tan llenos de fluido que apenas puede caminar. En cambio, se mueve enrollándose formando una bola hermética que rueda. Sin embargo, este desgarrado aspecto oculta el hecho de que es un organismo extremadamente peligroso, uno de los nuevos especialistas Zerg que se han visto recientemente en el campo de batalla. Cuando un pesteling se acerca lo suficiente a un enemigo, la criatura desencadena una reacción dentro de sus volátiles cargas químicas que provoca una explosión de una fuerza devastadora, regando inmediatamente todo lo que le rodea con un ácido abrasador. El Pesteling queda destruido tras la explosión, lo que puede causar una gran cantidad de daño.

Estas bombas vivientes son muy efectivas contra estructuras y fuerzas de tierra; de hecho, unos cuantos Pesteling son capaces de borrar del mapa a un grupo de vehículos o infantería en un abrir y cerrar de ojos.

La predilección de los Zerg por enterrarse aumenta la letalidad de los Pesteling. Una zona aparentemente segura puede convertirse rápidamente en una trampa mortal cuando estas monstruosidades surgen entre sus enemigos, sin darles tiempo a reaccionar.

Al principio, el Pesteling fue identificado como una mutación Zerg inestable de un género no especificado. Las observaciones posteriores han revelado que es una mutación del Zergling, el subgénero más numeroso de los Zerg.



Se ha observado a Zergling entrando en una breve fase de crisálida antes de emerger con su nueva forma.

Este alarmante desarrollo ha demostrado la avanzada habilidad de las reinas Zerg para manipular a su descendencia.

Aunque los Pesteling son químicamente volátiles y lo suficientemente inestables como para explotar en cualquier momento, las reinas han diseñado una mutación que puede contener sus energías hasta el momento adecuado.

Usando a los luchadores Zerg más básicos para crear a los Pesteling, las reinas se aseguran de tener una ingente fuerza de gran capacidad destructiva, pero de muy bajo coste.

---

**Fuerza: 5**

**Reflejos: 6**

**Inteligencia: 4**

**Ego: 2**

**Rasgos: Pelea (2), Alerta (2), Agilidad (6), Garras (1d6)**

**Explosión (5d6)**

---

# HISTORIA

## PRIMER CONTACTO

Los Terran viajaban hacia el lejano horizonte de la galaxia cuando un fallo en su sistema de navegación precipitó las naves automatizadas de su colonia fuera de rumbo. Pasando de largo su objetivo, las naves se estrellaron en tres mundos diferentes repartidos por el sector Koprulu.

A lo largo de varias décadas los Terran establecieron colonias, se extendieron por otros planetas y entraron en conflicto unos con otros. En la década posterior a la Guerra de los Gremios, la Confederación Terran no tuvo rival alguno en su supremacía sobre el espacio colonial.

Las colonias Terran se dieron cuenta de que no estaban solas en el universo cuando una reluciente flota de naves de guerra Protoss surgió repentinamente sobre el mundo confederado de Chau Sara. Las sofisticadas naves alienígenas incineraron la superficie del planeta sin previo aviso.

Sobresaltada por este ataque no provocado, la Confederación envió una flota liderada por el coronel Edmund Duke para proteger la colonia cercana de Mar Sara. Sorprendentemente, los Protoss se retiraron y el coronel Duke describió orgulloso esa retirada como una victoria para la Confederación.

## MAR SARA

De vuelta en Mar Sara, el comandante local Jim Raynor respondió a una llamada de socorro desde los baldíos. Encontró un puesto de avanzada Terran que había sido infestado por organismos alienígenas no identificados. Asumiendo que era imposible que hubiese supervivientes, él y sus hombres lo destruyeron.

La Confederación reaccionó encarcelando a Raynor y a sus hombres. Nuevos ataques alienígenas tuvieron lugar en el planeta. Fue necesaria la llegada de un grupo rebelde anti-Confederación conocido como “los Hijos de Korhal” para comenzar una resistencia organizada contra los alienígenas, a los que se había denominado “Zerg”.

Los bestiales Zerg se expandían demasiado rápido como para detenerlos. Liberado por los rebeldes, Raynor descubrió pruebas de que la Confederación había anticipado la llegada de los Zerg. Él y el líder rebelde, Arcturus Mengsk, evacuaron a tanta gente como fue posible de Mar Sara antes de que la flota Protoss reapareciera e incinerara el planeta.

## ANTIGUA PRIME

Extremadamente desilusionado, Raynor se unió a los Hijos de Korhal. En el planeta de Antigua Prime trabajó junto a la segunda a bordo de Mengsk, Sarah Kerrigan (anteriormente un fantasma, uno de los asesinos psiónicos de élite de la Confederación) a quien Mengsk había liberado del condicionamiento neural del gobierno. Raynor y Kerrigan llegaron a formar un equipo formidable.

Mengsk provocó rápidamente una revuelta a gran escala contra las fuerzas confederadas en Antigua Prime. Ahora convertido en general, Duke intentó intervenir, pero su nave fue víctima de un ataque Zerg.

Con gran ingenio, Mengsk persuadió al General para que se uniera a los Hijos de Korhal a cambio de salvar al comando de Duke y su vida de manos de los alienígenas desbocados.

La confederación no tardó en enviar tropas de refuerzo al planeta, pero Kerrigan y Mengsk descubrieron un terrible secreto: científicos de la Confederación habían construido un "emisor psiónico", un aparato que servía de faro para los Zerg. Las pruebas de esta arma definitiva habían atraído a los Zerg hasta Mar Sara y las demás colonias.

Mengsk ordenó que se colocara un emisor psiónico en la base confederada de Antigua Prime y los Zerg llegaron en tropel a destruir las fuerzas confederadas. Poco tiempo después, los Protoss incineraron el planeta desde la órbita, al igual que habían hecho con Chau Sara y Mar Sara.



# TARSONIS

(Kerrigan : Jimmy, no montes ahora el numerito del caballero deshacedor de entuertos. Te queda muy bien a veces, pero no... Ahora no. No necesito que me rescaten. Sé lo que hago. Los Protoss vienen a destruir el planeta entero, no sólo a los Zerg. Lo sé porque...

Bueno, lo sé. Soy un Fantasma, ¿recuerdas? Cuando haya acabado con los Protoss podemos ocuparnos de los Zerg. Arcturus vendrá, sé que lo hará.)

Después, Mengsk fue a por el premio gordo, el mundo de Tarsonis, capital de la Confederación. Hizo caso omiso de la desazón de sus tenientes e hizo que el general Duke colocara emisores psiónicos en el immaculado y densamente poblado mundo. Cuando los zerg descendieron sobre Tarsonis, Raynor se empezó a cuestionar la cordura de Mengsk: ningún medio era lo suficientemente extremo para Mengsk si lograba sus fines. Pero aún así, Raynor no comprendía cuán malvada era la intención de Mengsk.

En esta ocasión, el líder de la flota Protoss, el ejecutor Tassadar, desplegó tropas de tierra en un esfuerzo por salvar el planeta. Había muchas posibilidades de que los Protoss tuvieran éxito, así que Mengsk ordenó a Kerrigan que derrotara a los Protoss en Tarsonis. A pesar de sus dudas, Kerrigan obedeció y se aseguró de que el planeta sucumbiera ante los Zerg.

Rodeada de zerg, pidió que la evacuaran del planeta condenado. Pero, traicionándola de forma escandalosa, Mengsk abandonó a Kerrigan y a sus tropas a su suerte. Furioso, Raynor abandonó la Hyperion —el buque insignia de Mengsk— y regresó a Tarsonis, pero llegó demasiado tarde para evitar que los zerg capturasen a Kerrigan.

# LA ASCENSIÓN DEL DOMINIO TERRAN

(Nadie me parará. ¡Ni vosotros, los confederados, ni los Protoss ni cualquier otro! Dominaré este sector o lo veré arder en cenizas a mi alrededor.)

Arcturus Mengsk

A pesar de este pequeño contratiempo, la victoria de Arcturus Mengsk aún no era total. Con la destrucción de Tarsonis, la Confederación se derrumbó. La mayoría de los supervivientes confederados se unieron rápidamente a los Hijos de Korhal, que se convirtió en la fuerza militar principal de la oposición contra los invasores alienígenas.

Los otrora rebeldes salvaron muchas vidas Terran. Tan solo dudaron cuando un planeta no dio la bienvenida a su intervención. Al fin y al cabo, como Mengsk tristemente comentó, el gobierno local de un planeta ostenta la autoridad absoluta. Además, los Hijos de Korhal tenían recursos limitados y corrían tiempos de guerra.

A medida que un planeta tras otro pedía ayuda a los Hijos de Korhal, Mengsk anunció que era necesaria la creación de un nuevo gobierno — el Dominio Terran— para vigilar estos mundos. Se autoproclamó Emperador del Dominio y prometió la victoria sobre los alienígenas.

Por otro lado, Raynor se dio cuenta demasiado tarde de que había comenzado a enamorarse de Sarah Kerrigan. Incapaz ya de salvarla, decidió buscar justicia en su nombre.

## SUPER-MENTE

Los Terran estaban equivocados al creer que los Zerg eran una sociedad de colmena guiada por el instinto, pues en realidad una conciencia suprema, la Supermente, controlaba a los Zerg mediante intermediarios llamados "Cerebrados". Lo que es más, la Supermente había adquirido una criatura muy prometedora en Tarsonis, una criatura cuyas funciones en el enjambre seguían sin conocerse.

Esta criatura fue envuelta en una crisálida protectora y transportada al remoto mundo de cenizas Char, donde esperaba su renacimiento en el enjambre. Las poderosas emanaciones psiónicas de la criatura atrajeron a las fuerzas Terran y Protoss a Char, pero los Zerg lucharon contra los invasores y protegieron la crisálida hasta que se abrió. Un nuevo ser surgió: alguien que alteraría el futuro del sector Koprulu entero para siempre.

Sarah Kerrigan surgió de la crisálida convertida en una leal sirviente de la Supermente. Su evolución había desencadenado el fabuloso potencial de sus poderes psiónicos e increíble fuerza. Despojada de la ética y moralidad humanas, se entregó despiadadamente a la supervivencia del enjambre.

Durante su estancia en la crisálida, Kerrigan había estado confundida y angustiada. Había contactado telepáticamente con sus antiguos compañeros:

Arcturus Mengsk y Jim Raynor. Raynor había ido a Char a salvarla. Mengsk había enviado al general Duke, quizá con la esperanza de recuperar a Kerrigan como aliada, o quizá solo con la intención de capturar y estudiar lo que quedara de ella.

Fueran cuales fueran sus esperanzas, ambos hombres llegaron demasiado tarde. Su confusión había desaparecido y no le costó deshacerse de los Terran.

Pero la Supermente también sufrió un terrible golpe.

Los Protoss, liderados por el ejecutor Tassadar, mantuvieron ocupados a la Reina de Espadas y a los otros Zerg, mientras un templario tétrico llamado Zeratul asesinaba a uno de los cerebrados de la Supermente. Los Zerg que eran controlados por el teniente asesinado se volvieron locos y comenzaron a atacar al resto del enjambre, no dejándoles más opción que la de destruirlos.

(Zeratul: Bien dicho, concubina de los Zerg. Mas aunque te ataquemos desde las sombras, no creas que carecemos del coraje para mantenernos en la luz.)

Pero los Zerg no lo habían perdido todo. Cuando Zeratul mató al Cerebrado, mantuvo un fugaz contacto telepático con la Supermente. En aquel instante, la Supermente descubrió el emplazamiento secreto del mundo natal de los Protoss, Aiur.

La Supermente había buscado el mundo natal de los Protoss durante mucho tiempo. Con el emplazamiento de Aiur y los Terran como nuevos sirvientes, la Supermente confiaba en que el enjambre pudiera al fin derrotar y asimilar a los Protoss. Usando ADN de los Protoss, la Supermente crearía máquinas de matar perfectas: un nuevo tipo de Zerg que conquistaría al resto de la creación.

## LA INFESTACIÓN DE AIUR

La Reina de Espadas persiguió a los Protoss en Char, mientras que la fuerza principal de los Zerg partía para asaltar Aiur. A pesar de que los habitantes de Aiur resistieron valientemente, los Zerg se introdujeron en las exuberantes selvas del planeta y la Supermente se incrustó en la superficie.

Como casta predominante de los Protoss, la casta de los Judicadores imponía su autoridad sobre todos los protoss de Aiur. El cuerpo de gobierno de la casta, el Cónclave, estaba escandalizado. El ejecutor Tassadar, líder de la casta de guerreros de los protoss, estaba luchando en el lejano Char y desafiando las órdenes del Cónclave de incinerar cualquier mundo Terran infestado por los Zerg. Ahora los zerg amenazaban con invadir Aiur.

Se eligió a un nuevo ejecutor, Artanis, y se le envió a la batalla, obteniendo una victoria crucial en la provincia de Antioch. Poco después Tassadar contactó con Artanis y le habló de las batallas en Char, el descubrimiento del templario tétrico y la victoria de Zeratul contra el Cerebrado.

## HERMANOS TÉTRICOS

Hacía mucho que los templarios tétricos habían sido expulsados de Aiur por negarse a formar parte del Khala, una profunda conexión telepática que antiguamente había unido a todos los Protoss. La mayoría de los Protoss creían que el restablecimiento del Khala había puesto fin a milenios de guerra civil y había salvado a su raza de la extinción.

Por ello, la decisión de Tassadar de trabajar codo con codo con el templario tétrico, incluso contra los Zerg, se consideraba como una herejía ante los ojos del Cónclave. Los horrorizados Protoss exigieron que regresara a Aiur, pero Tassadar se negó, afirmando que regresaría cuando llegara el momento.

Por recomendación de Tassadar, Artanis cambió de táctica en Aiur fijando como objetivo a un cerebrado con un destacamento pequeño, mientras su fuerza principal mantenía a los Zerg ocupados. La muerte del Cerebrado confundió a sus esbirros, pero se recuperaron cuando la Supermente reencarnó al líder asesinado. Solo las potentes energías de un templario tétrico podían asegurar la destrucción permanente de un Cerebrado. El Cónclave exigió a Artanis que volviera a las tácticas tradicionales y ganó otra batalla en la provincia de Scion, aunque a un precio muy alto.

## EL JUICIO DE TASSADAR

(Zeratul: Detened vuestra mano, Judicator. Los servidores de Tassadar no sucumbirán mientras viva el templario tétrico. Llamad a vuestros guardias y mantened la distancia, quizás así consigáis ver la luna elevarse de nuevo.)

Seguro de su victoria final, el Cónclave envió al ejecutor Artanis para que llevara a Tassadar de vuelta a Aiur para ser juzgado. Artanis viajó hasta Char y, con pesar, informó a su predecesor de los deseos del Cónclave. Tassadar aceptó regresar en son de paz si el ejecutor le ayudaba a liberar a Zeratul y a los demás templarios tétricos de una instalación Terran donde habían sido atrapados por los Zerg.

Artanis accedió y Jim Raynor y su tripulación también se unieron a la pelea. Después, Raynor y el templario tétrico acompañaron a Tassadar de vuelta a Aiur, donde planeaban ayudar en la lucha contra la invasión. Por desgracia, el Cónclave se mostró intratable en lo referente a trabajar junto con el templario tétrico. La casta de los Judicadores luchó contra los leales seguidores de Tassadar y sus aliados.

Incapaz de soportar la visión de su gente destruyéndose a sí misma, Tassadar se entregó a la justicia de los Judicadores. A pesar de ello, sus aliados fueron rápidamente liberados de su encarcelamiento para enfrentarse a la crisis que se avecinaba.

# MUERTE DE LA SUPERMENTE

El Cónclave había infravalorado seriamente a los Zerg. Las fuerzas militares de los Protoss estaban casi exhaustas, mientras que los Zerg parecían más numerosos que nunca. Continentes enteros eran invadidos y Zeratul tenía noticias aún peores que comunicar. Cuando mató al Cerebrado en Char, una unión telepática le había conectado a la Supermente durante un instante. Había visto que la evolución de los Zerg, al igual que la de los Protoss, había sido dirigida y acelerada por una raza conocida como los Xel'naga.

(Tassadar: Recuérdanos, ejecutor. Recuerda qué ocurrió aquí hoy. Que Adun te guarde.)

Al final, la Supermente había sobrepasado el control de los Xel'naga y había devorado a la antigua raza. Ahora la Supermente pretendía consumir a los Protoss también. Si lo conseguía, nadie podría enfrentarse a los Zerg.

Tassadar reunió a los debilitados Protoss para un último ataque contra sus enemigos, haciendo las paces con el Cónclave poco antes de la batalla. Él y los otros héroes solo consiguieron debilitar a los Zerg, mientras ellos sufrían grandes pérdidas. En un último intento desesperado, Tassadar canalizó la energía del templario tétrico a través del casco de su nave, la Gantrithor, y fijó un rumbo para colisionar contra la enorme Supermente.

La masiva explosión mató a la Supermente y dejó a sus esbirros en Aiur confundidos. Los Protoss tenían pocos motivos para estar alegres, pues gran parte de Aiur quedó en ruinas. Lo que es más, la raza de los Zerg como tal no había sido vencida. Lejos, en el planeta Char, Kerrigan sintió la muerte de la Supermente y al fin se dio cuenta del verdadero propósito de su creación. El reino de la Reina de Espadas estaba a punto de comenzar.

El valiente sacrificio de Tassadar había destruido a la Supermente, pero incontables Zerg seguían arrasando

Aiur y sin duda alguna acabarían con los Protoss supervivientes. Zeratul ofreció asilo en Shakuras, el hogar adoptado de los templarios oscuros. Aunque la decisión fue difícil, el Ejecutor Artanis y los miembros supervivientes del devastado Cónclave acordaron que su primer deber era salvar tantas vidas como fuese posible.

Las fuerzas de Jim Raynor y los Protoss se abrieron paso a través de los Zerg hasta alcanzar una antigua entrada de los Xel'naga, una reliquia de tiempos pasados. Con esta entrada, Zeratul abrió una vía de conexión con una segunda entrada en Shakuras.

Durante la batalla, cortaron la retirada de Raynor y algunos Protoss, pero Artanis y Zeratul lideraron a muchos otros Protoss a través de la entrada hasta un lugar seguro en Shakuras.

Horrorizados, vieron que los Zerg les habían seguido a través de la entrada. Los evacuados unieron fuerzas con sus hermanos oscuros y lucharon contra la invasión. Mientras tanto, las fuerzas de Raynor y un puñado de Protoss eligieron quedarse en Aiur y cerrar la entrada para asegurarse de que los refuerzos de los Zerg no lograban llegar a Shakuras. Sin salida posible, este grupo de valientes parecía estar condenado.

## ALIADOS IMPROBABLES

(Raszagal: Muy bien, Kerrigan. Oiremos lo que tengas que decir; pero te lo advierto, aquí no toleraremos tu perfidia.)

Con tristeza, los templarios oscuros lideraron a sus visitantes hasta Raszagal, la antigua matriarca que gobernaba Shakuras.

La prioridad número uno de los Protoss era luchar contra la plaga de Zerg que se extendía por Shakuras. Raszagal declaró que un templo Xel'naga en Shakuras podría limpiar el planeta, pero para activarlo eran necesarios dos cristales perdidos hace mucho tiempo: el Khalis y el Uraj.

Kerrigan llegó inesperadamente e informó a los cautelosos Protoss de que, con la muerte de la Supermente, ya no era la asesina despiadada que había sido. Sin embargo, los Cerebrados supervivientes habían confluído para crear otra Supermente que pronto controlaría el Enjambre y transformaría a Kerrigan de nuevo en su títere.

Kerrigan se ofreció a ayudar a conseguir el Khalis y el Uraj, y Raszagal aceptó su oferta desoyendo las objeciones de Artanis y Zeratul. Los héroes Protoss y Kerrigan partieron hacia el planeta Braxis, donde se encontraba el Uraj bajo protección. En su camino se encontraron con una fuerza Terran desconocida que se identificaba como el Directorio de la Unión Terrestre (UED). Les ordenaron rendirse, los Protoss se negaron y huyeron cuando intentaban capturarlos.

Su próximo destino era Char, donde los Protoss habían localizado el Khalis, peligrosamente cerca de la Supermente en desarrollo. Haciendo frente a los zerg y a la joven Supermente, Kerrigan y los protoss recuperaron el Khalis y lo llevaron de vuelta a Shakuras.

# TRAGEDIA EN SHAKURAS

(Zeratul Aquí hay algo que no encaja. La Matriarca siempre ha tenido un alma sabia y bondadosa. Aunque su decisión tiene cierta justificación, no es algo propio de ella. Artanis Es posible, pero ahora tenemos que matar a un amigo. Que Adun nos perdone.)

A su vuelta fueron informados de que algunos de los evacuados de Aiur se habían rebelado contra sus aliados, los templarios oscuros. En plena crisis, Raszagal no estaba de humor para negociar y había ordenado a los templarios oscuros que aniquilasen a los disidentes. A Zeratul la orden le pareció perturbadora, pero sus aliados obedecieron. A medida que la resistencia de los traidores desaparecía, el templario oscuro pidió que el líder rebelde se entregase. Éste se negó aludiendo que los otros Protoss estaban condenados y que Raszagal ocultaba un repugnante secreto.

Antes de que el traidor pudiese dar detalles sobre su acusación, Kerrigan y sus esbirros Zerg acabaron con su vida. Zeratul ordenó enfadado que Kerrigan se marchase de Shakuras. Ésta obedeció con gusto y le espetó que ya había logrado el objetivo de esta alianza. Los Cerebrados se habían negado a seguirla y ahora, con la ayuda de los templarios oscuros, casi todos habían sido destruidos.

Los Zerg arrasarían Shakuras a menos que los Protoss liberasen el poder del templo de los Xel'Naga. Por lo tanto, los desesperados Protoss decidieron hacerlo siendo conscientes de que al hacerlo asistían a Kerrigan en sus planes. Artanis y Zeratul transportaron los cristales hasta lo más alto del templo, canalizaron sus astronómicas energías y obliteraron a todos los Zerg sobre la faz de Shakuras.

# EL DISRUPTOR PSIÓNICO

Durante un tiempo, el UED había mantenido bien controladas las colonias terran del sector Koprulu. Con el descubrimiento de los Protoss y los zerg, el consejo gobernante del Directorio decidió que había llegado el momento de restablecer el control sobre estos primos lejanos.

El UED envió una flota expedicionaria liderada por el almirante DuGalle. Sus órdenes eran derrotar el Dominio Terran y capturar a la joven Supermente.

Primero, con la ayuda de Samir Duran y sus fuerzas de la resistencia de la Confederación, la flota del UED tomó el planeta Braxis como punto de escala.

El vicealmirante Stukov, el consejero táctico de DuGalle, reclutó al grupo de Duran para el UED.

Después, DuGalle lanzó un ataque sorpresa sobre los depósitos de naves de Dylarian y se apropió de muchas de las naves de batalla del Dominio ahí acopladas.

Los refuerzos del Dominio llegaron liderados por el general Edmund Duke, pero fueron sobrepasados

en potencia de fuego y tuvieron que retirarse. El triunfante UED arrasó los depósitos de naves y llamó a filas a los defensores de Dylarian aún con vida.

Las fuerzas del UED se enteraron de la existencia de una misteriosa arma en el planeta Tarsonis: el disruptor psiónico, capaz de bloquear las comunicaciones zerg. Si el Dominio se hiciese con esta arma, podría evitar que el UED utilizase a los zerg tal y como tenía planeado. Por lo tanto, Duran recomendó la destrucción de esta arma y DuGalle consintió a pesar de las objeciones de Stukov.

Duran y el resto de las fuerzas del UED capturaron el disruptor psiónico, pero varios fantasmas del UED llegaron rápidamente y anunciaron que Stukov les había ordenado desmontar el dispositivo. Duran no tenía más opción que cedérselo.

## EL DESAFÍO DE STUKOV

(DuGalle ¡Ja! ¿El hombre que se hace llamar “Emperador” me habla a mí de atrevimiento? Has sobrevivido con creces a tu reputación, ciudadano Mengsk. Capitán, prepárese para tomar al emperador bajo custodia.)

La flota del UED se dirigió al planeta Korhal IV, capital del Dominio. Atacaron la ciudad principal de Korhal, Augustgrad, y la flota de DuGalle terminó rodeando lo que quedaba de las fuerzas de Mengsk.

Las fuerzas del UED se prepararon para detener al emperador destituido, pero Jim Raynor llegó en el viejo crucero de batalla de Mengsk, el Hyperion, junto con una pequeña flota protoss. Momentos después, Raynor, sus aliados protoss y Mengsk habían escapado y la flota del UED les perseguía furiosa.

El UED siguió a Raynor y a Mengsk hasta Aiur, donde los fugitivos activaron una entrada para huir. Las energías de la entrada incitaban a los zerg que les rodeaban a atacar, y para sorpresa de Stukov, las fuerzas de Duran abandonaron su posición y dejaron a las fuerzas del UED en el planeta a merced del Enjambre. Incapaz de repeler a los zerg y capturar a Mengsk al mismo tiempo, Stukov retiró sus fuerzas para reunirse con la flota. Stukov se marchó a Braxis repentinamente.

DuGalle no podía creer que Raynor y Mengsk hubiesen escapado, y que Stukov hubiese abandonado la batalla de Aiur. Cuando el UED detectó un disruptor psiónico en Braxis, Duran llegó a la conclusión de que Stukov había montado el dispositivo de Tarsonis para sabotear los objetivos del UED. Ante la imposibilidad de negar los hechos, DuGalle ordenó a Duran encontrar y matar a Stukov.

(DuGalle: No me lo puedo creer, pero las pruebas son indiscutibles. Alexei ¿Qué has hecho?)

Duran disparó a Stukov y después se escabulló. Herido de muerte, Stukov le reveló a DuGalle que el traidor era Duran y que seguramente habría sido infestado por los Zerg. Duran había permitido que Mengsk y Raynor escapasen. Es más, Duran había sugerido destruir el disruptor psiónico que había vuelto a montar Stukov, porque estaba seguro de que era vital para salvar a los humanos de los Zerg.

El mensaje de Stukov convenció a DuGalle, que estableció una guarnición en Braxis antes de liderar la flota del UED hasta Char. Las fuerzas del UED superaron las defensas de la joven Supermente y le administraron fuertes estímulos neuronales para que el UED se hiciese con el control de la Supermente.



# EL CONTROL DEL ENJAMBRE

A medida que las drogas hacían efecto, Duran y la Reina de Espadas de repente aparecieron en medio del UED. Kerrigan se presentó como la líder de los Zerg. No quedaba duda de que Duran estaba infestado. DuGalle amenazó con interrumpir su control sobre los Zerg con el disruptor psiónico, pero Kerrigan dijo que destruiría el arma. Agradeció a DuGalle que hubiese acabado con Stukov y se marchó.

Al establecer una base en Char, el UED tomó el control de los esbirros de la Supermente, que constituían la mayoría del Enjambre. Este control le dio al UED una ventaja decisiva sobre Kerrigan, ya que el disruptor psiónico le impedía controlar a los Zerg que aún no estaban bajo el control de la joven Supermente.

(Kerrigan Lo único que puedo asegurarte, Arcturus, es que sin mi ayuda serás el emperador de tu propia celdita de ocho metros cuadrados para el resto de tu vida.)

Se puso en contacto con Shakuras y convenció a Jim Raynor y a los protoss de que debían recuperar los restos de la flota del Dominio, ahora en el poder del UED. Raynor y los Protoss se mantenían recelosos, pero les informó de que controlar a los Zerg no era más que el primer paso en el plan del Directorio. Era inevitable que la Tierra bloquease todo el sector.

Es más, Kerrigan afirmó que no deseaba mal alguno a Mengsk. Necesitaba los emisores psiónicos de Mengsk para recuperar esbirros Zerg adicionales, destruir el disruptor psiónico y derrotar a la flota del Directorio. A cambio, ofrecía ayuda a Mengsk para recuperar Korhal IV. Sin alternativas aceptables, Mengsk consintió. El plan de Kerrigan funcionó a la perfección y destruyó el disruptor psiónico.

## ALIANZAS ROTAS

Kerrigan hizo honor a su parte del trato, reforzó las filas de sus esbirros Zerg y ayudó a Mengsk a recuperar Korhal de manos del UED. Después, sin previo aviso, envió a los Zerg contra el Dominio y los campamentos Protoss. El general Duke cayó en la batalla, pero Kerrigan le perdonó la vida porque quería saborear su sufrimiento mientras ella ascendía al poder.

Con respecto a Jim Raynor, escapó y juró que algún día la mataría.

(Kerrigan: Tienes razón, Fénix. Te utilicé para rematar el trabajo y actuaste tal y como sabía que harías. Vosotros los Protoss sois tan testarudos y predecibles, sois vuestros peores enemigos.

Fénix: Es curioso. Recuerdo que Tassadar te enseñó una lección similar en Char.)

Después Kerrigan hizo secuestrar a Raszagal y la llevaron a Char. Como era de esperar, Zeratul siguió el rastro de la matriarca de los Protoss y exigió su retorno sana y salva. Kerrigan propuso un intercambio: si Zeratul y sus compatriotas destruían la joven Supermente, Kerrigan permitiría a Raszagal volver con su pueblo. Puesto que la Supermente era indiscutiblemente enemiga de los Protoss al igual que de Kerrigan, Zeratul aceptó de mala gana.

Solo después de que él y sus compatriotas hubiesen destruido la Supermente, Zeratul se enteró de que Kerrigan había esclavizado y corrompido a la matriarca de los templarios oscuros. La Reina de Espadas había superado tácticamente a los Protoss con maestría. Con la muerte de la Supermente y de sus Cerebrados, todos los Zerg del sector Koprulu volvían a estar bajo el control de Kerrigan.

Aún así los templarios oscuros se negaron a abandonar.

Rescataron a Raszagal de manos de los zerg, pero los esbirros de Kerrigan rodearon la base de Zeratul antes de que los templarios oscuros pudiesen escapar con su matriarca.

Cuando Kerrigan y sus esbirros se acercaban, Zeratul hirió de muerte a Raszagal para evitar que pudiese ser capturada de nuevo. En sus últimos momentos, Raszagal le dio las gracias por liberarla de la influencia de Kerrigan.

Kerrigan decidió perdonarle la vida a Zeratul en vez de ofrecerle la paz de la muerte. Desconsolado por la pena y la culpabilidad, Zeratul juró que vengaría a Raszagal.

## **UN PODER MUY SUPERIOR**

(Duran: Esta criatura es el fin de un ciclo. Su papel en el orden cósmico fue augurado cuando las estrellas eran jóvenes. Contemplad la culminación de vuestra historia.)

A medida que Zeratul y su gente abandonaba Char, detectaron lecturas de una energía Protoss en una luna inexplorada cercana. Zeratul y otros Protoss investigaron el fenómeno y vieron que alguien había estado usando la recombinación de ADN para crear híbridos con una mezcla de Zerg y Protoss.

En al menos un caso, el intento había tenido éxito.

Observando la abominación con horror, Zeratul se sorprendió cuando un Terran macho de repente se hizo visible frente a la célula de estasis. El Terran se presentó como Samir Duran.

Zeratul reconoció el nombre y le preguntó si Kerrigan había instigado el proyecto de híbridos.

Duran negó la acusación y dijo que servían a un poder superior. Los híbridos Zerg -Protoss eran el último paso en un inmenso ciclo que llegaba a su fin. Sembrados en miles de mundos diferentes, los híbridos se despertarían ahora y el universo cambiaría para siempre. Profundamente desazonado, Zeratul y el resto de los Protoss volvieron a su nave y continuaron su camino hacia Shakuras.

## LA ASCENSION DE KERRIGAN

La Reina de Espadas pronto hizo frente a otra amenaza, y no le hizo ninguna gracia descubrir que Duran había desaparecido en el momento menos oportuno.

Aparentemente Arcturus Mengsk se habría cobrado un par de favores y había logrado montar una nueva flota. Artanis también se había transportado hasta la zona con una flota de naves Protoss desde Shakuras. Y en último lugar, pero no menos importante, el almirante DuGalle estaba encabezonado en derrotar a la mujer detrás del plan de la muerte de Stukov.

(DuGalle: Me subestimas en gran medida, querida. Kerrigan Nada de eso, admirante. Verás, en estos momentos... Soy prácticamente la Reina Zorra del Universo. Y ni uno solo de tus soldaditos o naves se interpondrá en mi camino de nuevo.)

Kerrigan había dado una lección a las tres flotas y éstas no volverían a cometer el error de menospreciar al Enjambre. Enfrentados a una derrota inminente, Mengsk y Artanis se vieron obligados a retirarse del campo de batalla. Por fin quedó claro que la flota del UED no podría lograr la victoria que se les había escapado a las otras dos flotas. DuGalle se ofreció a rendirse si Kerrigan perdonaba la vida de sus soldados. La Reina de Espadas, sin embargo, no tenía interés alguno en hacer prisioneros. Al contrario, le dijo a DuGalle que dirigiese sus naves hacia la Tierra y que huyesen.

Le daría una ventaja razonable antes de enviar al Enjambre tras ellos.

DuGalle y sus dañadas naves obedecieron, ya que no tenían otra opción. A bordo del buque insignia Aleksander, DuGalle escribió una última carta a su mujer. Su misión era un fracaso. Los Zerg no habían perdido ni un ápice de poder; los mundos de las colonias no habían sido conquistados. Su orgullo había matado a Stukov y había llevado a la flota del Directorio a esta situación desesperada.

El almirante se suicidó poco antes de que las fuerzas de Kerrigan tomaran y arrasasen con la flota del UED. Ni una sola de las naves del Directorio alcanzó la Tierra para informar de los acontecimientos que habían tenido lugar en el sector Koprulu.

## SECUELA

La Reina de Espadas no se regocijó en autosatisfacción tras su victoria. Siguió velando por el Enjambre desde el núcleo de su colmena en Char. La Guerra de Razas le propició el dominio del sector Koprulu. La expansión explosiva inicial de los Zerg pasó a ser durante cuatro años un silencio que hacía presagiar algo, pero ninguna expedición de exploración enviada a mundos controlados por el Enjambre ha sobrevivido para informar de lo que allí vio.

Por lo tanto, sólo se puede especular sobre lo que la Reina de Espadas ha estado haciendo, o lo que ha buscado durante estos últimos cuatro años.

Muchos creen que los Zerg aumentan su fuerza e investigan nuevos organismos antes de la próxima ofensiva. Otros sostienen que Kerrigan ha estado conteniéndose gracias al atisbo de humanidad que queda en lo más profundo de la criatura en la que se ha convertido. Aquellos que se han enfrentado a su furia despiadada saben que no son más que ilusiones.

En el frente Terran Mengsk y sus fuerzas se habían reagrupado en Korhal IV. Su prioridad era reconstruir el Dominio Terran. Kerrigan se había convertido en un nuevo objetivo de venganza y siempre le había gustado trabajar con un objetivo concreto en mente. Desde entonces, el Dominio se había convertido en la fuerza más poderosa entre las facciones Terran, y había tomado el poder de muchos de los mundos de la Confederación original.

La Asociación Kel-Morian y el Protectorado Umojan se habían estado preparando para la inevitable guerra, bien con los Zerg, bien con Mengsk. El destacamento especial del UED había sido destruido casi por completo en la Guerra de Razas, solo algunos grupos aislados de supervivientes se mantienen ocultos en el sector Koprulu.

Jim Raynor ha liderado un movimiento de resistencia contra el Dominio, pero no ha logrado ningún éxito. Arcturus Mengsk ha usado sus mejores armas -los medios y la propaganda- para marginar los esfuerzos de Jim. Raynor parece estar perdiendo la fe, bebe mucho y los fantasmas de su pasado le obsesionan.

Nunca se ha perdonado que los Zerg capturasen a Kerrigan.

## **REINTEGRACIÓN DE LA RAZA PROTOSS**

Los Protoss evacuados desde Aiur han estado luchando para recuperarse de la pérdida de su planeta natal mientras buscan formas de integrar su sociedad y la de los templarios oscuros, que consideran Shakuras su hogar. La transición ha sido difícil para ambas partes y el nombre de Raszagal ha tenido que ser invocado más de una vez para mantener la paz.

El viejo Cónclave ha desaparecido y en su ausencia muchos Protoss han comenzado a buscar liderazgos y una identidad en sus afiliaciones tribales ancestrales. Con el pueblo Protoss trabajando conjuntamente como hicieron otrora y estudiando la tecnología Xel'Naga de Shakuras, los Protoss han visto grandes avances tecnológicos que les facilitarían una continuación de la guerra contra los Zerg.

Los recuerdos de Raszagal han invadido a Zeratul, que además se siente angustiado por su encuentro con Samir Duran y el híbrido zerg-protoss que aparentemente Duran había estado creando. Poco después de decir adiós a Raynor en Shakuras, Zeratul abandonó el planeta y no se sabe nada de él desde hace años. A día de hoy aún intenta entender qué presagia Duran y el híbrido que estaba creando.

Últimamente ha descubierto algo que puede tener relación con los Xel'Naga, los creadores de ambos Protoss y Zerg, y busca nuevas pruebas que desentrañen el misterio.

## JIM RAYNOR

Jim Raynor era comandante local de la Confederación en Mar Sara cuando los Zerg realizaron sus primeras incursiones. A pesar de luchar con arrojo contra los agresores alienígenas y de salvar numerosas vidas, Raynor fue detenido por las fuerzas de la Confederación bajo el pretexto de haber destruido propiedades pertenecientes a la Confederación en Estación Remota. Cuando fue liberado más tarde por los Hijos de Korhal, agrupación revolucionaria liderada por Arcturus Mengsk, Raynor eligió luchar a su lado.

La sed de poder de Mengsk y su creciente falta de escrúpulos pronto empezaron a preocupar a Raynor.

Finalmente, la traición de Mengsk hacia su propia teniente Sarah Kerrigan, y su despiadada manipulación de los Zerg para atacar los mundos gobernados por la Confederación, demostraron a Raynor que Mengsk no era mucho mejor que los opresores que perseguía derrocar. Raynor lideró una revuelta desde las filas de los Hijos de Korhal y se incautó de la Hyperion, la nave personal de Mengsk, así como de una pequeña flota de naves. Mientras intentaba rescatar a Kerrigan del planeta Zerg Char, Raynor se topó con los protoss y se ganó el respeto del intrépido Ejecutor Tassadar. La honestidad de Raynor le permitió entablar lazos entre Tassadar y el templario tétrico Zeratul.

Raynor y sus tropas se lanzaron a la lucha junto a los protoss en diferentes campañas y desempeñaron un papel clave contra la posterior incursión del Directorio de la Unión Terrestre. Un capricho del destino quiso que Raynor se viera aliado temporalmente con Arcturus Mengsk y la Reina de Espadas, un ser creado y desarrollado a

partir de Sarah Kerrigan por la Supermente zerg. Aunque estos dos tiranos luchaban contra un mismo enemigo, tan solo fue cuestión de tiempo que su endeble alianza se fuera a pique. Al final fue Kerrigan quien se rebeló contra aquellos que otrora fueron sus aliados y asestó el primer golpe, y muchos de los camaradas de Jim Raynor murieron a causa de su traición.

Raynor escapó a la masacre y juró que en un futuro se vengaría. Sin embargo, dada la fuerza del enjambre zerg y los grandes poderes psiónicos de la Reina de Espadas, sus posibilidades de éxito parecían bastante reducidas. Por fin, exhausto y desilusionado, Raynor regresó al espacio terran para liderar un movimiento de resistencia contra el creciente poder del Dominio terran de Arcturus Mengsk. Durante estos años, la situación no ha cambiado demasiado. Arcturus Mengsk ha recurrido a sus mayores armas —la oratoria, los medios de comunicación y la propaganda— para minar los esfuerzos de Raynor.

Los Asaltantes de Raynor continúan siendo el enemigo público por excelencia del poderoso Dominio terran. Mengsk considera la existencia de Raynor como un desafío a su autoridad. No obstante, Mengsk ha tomado la precaución de no matar a Raynor y convertirlo en mártir, por eso ha tomado medidas para que Raynor y sus colaboradores sean perseguidos sin cesar, alejándolos de toda posibilidad de tomarse un respiro para recobrar fuerzas.

Tantos años de escaramuzas contra las inagotables fuentes de las que dispone el Dominio han reducido las fuerzas de Raynor a una sombra de su antigua esencia.

Raynor ha tenido que recurrir ocasionalmente a hacer de mercenario para reunir los fondos suficientes para reparar su flota y rearmarse con rapidez. Mantener su equipamiento supondrá tener que recurrir a este tipo de trabajos en un futuro. La libertad no es gratuita.

Hoy en día Raynor parece haber perdido la fe: bebe mucho y se culpa de que los zerg capturasen a Kerrigan.

Su odio hacia Arcturus Mengsk se ha convertido en una auténtica pesadilla. El primer oficial de Raynor, Matt Horner, aún cree en él y en la revolución, a pesar de que algunas de las dudas de Raynor estén contagiándose a su tripulación.

Durante estos años, Horner ha trabajado mucho para que las cosas funcionen, y mantiene la fe en que el heroísmo innato de Raynor resurgirá y llevará a los rebeldes a la victoria.

Raynor es un buen líder y un excelente estratega, aunque no haya recibido formación oficial. Debe sus capacidades a la experiencia, por lo que no se siente atado a ningún tipo de idea preconcebida “escrita en un manual”.

Raynor no suele planear las cosas en profundidad, pero posee la excelente habilidad de improvisar y dar un giro inesperado a la situación utilizando aquello que tiene a mano.

Además, Raynor es un hombre con un pasado especial. Su relación con el tristemente célebre convicto Tychus Findlay es bien conocida. Sirvió con él en el Batallón Colonial 321 “Los Diablos del Cielo” durante la Guerra de los Gremios entre la Confederación y Kel-Morian hace casi veinte años.

Su primer encuentro ocurrió en el Campamento McIntyre, mientras cada uno cumplía 30 días de castigo por insubordinación.

Durante casi nueve meses, tanto Raynor como Findlay fueron incluidos en la lista de desaparecidos en combate, tras una misión de reconocimiento en el territorio de Kel-Morian en las últimas etapas de la guerra en Mar Sara. Más tarde, los habitantes de Kel-Morian permitieron que Findlay volviera con la Confederación gracias a un intercambio de prisioneros tras el fin de las hostilidades. Acto seguido fue encarcelado por desertión en combate.

Se desconoce cómo Raynor consiguió evitar la suerte de Findlay y cómo se convirtió en un hombre de Ley.

# EQUIPO

Armas Terran	Coste	Daño	Disparos	Área afectada	Alcance
Cuchillo	5	1d6	--		--
Espada	20	1d6+3	--		--
Lanza	15	2d6	1		20m
Pesadas	Coste	Daño	Disparos	Área afectada	Alcance
Cañón yamato	1000	2d6+10	1		X
Torpedos de plasma	800	2d6+15	1	50m2	X
Cañón de impacto	650	2d6+10	1	2m 2	X
Cohetes de racimo	650	2d6+7	1	20m2	X
Haz de partículas rifle gauss pesado	700 200	2d6+5 2d6	12	2m -2	X200m
Armas ligeras	Coste	Daño	Disparos	Área afectada	Alcance
Rifle gauss c-14	60	1d6+5	3		100m
Pistola gauss dual	80	1d6+2	2		80m
Rifle de metralla	120	1d6+4	1		150m
Cargas d-8	20	2d6	1	3m 2	Fuerx2
Munición	Coste	Daño	Disparos	Área afectada	Alcance
Puntas	10		100		
Puntas de uranio empobrecido	50	+2	100		

Armas Protoss Pesadas	Coste	Daño	Disparos	Área afectada	Alcance
Interruptor de partículas	1100	3d6	1	20m2	X
Obús de iones	810	2d6+4	1	40m2	X
Lanzas térmicas	1000	2d6+10	1 continuo	3m 2	X
Rayo	750	2d6	1	3m 2	200m
Armas de combate c.c					
Cuchillas de frecuencia	20	1d6+3	2		

Armas Zerg	Coste	Daño	Disparos	Area afectada	Alcance
Púas envenenadas		1d6+5	3	1m 2	
Garras		1d6+3			
Mordisco		1d6			

Armaduras Terran	Coste	Daño absorbido.	Particularidades
Armadura de neoacero	200	5	Mantenimiento vital, protección contra nbq.
Armadura fantasma	400	4	+2 fuerza, +1 hab, psionica.
Escudo de combate	70	2d6	
Armaduras Protoss	Coste	Daño absorbido.	Particularidades
Armadura de energía	300	6	+1 fuerza, +2 combate cuerpo a cuerpo.
Escudo de energía	60	2+2d6	+1 defensa

Artículo	Coste	Notas
Mochila	10	10 objetos pequeños
Unidad de comunicación	5	5Km de alcance, 4 horas.
Linterna	5	20 horas. 15m de alcance.
Habitación	25	Por día.
Kit médico	45	8 usos.
Raciones	6	Comida para una persona.
Kit de herramientas	18	+2 en la habilidad pertinente
Cuerda	15	Fuerte. 50m de longitud.
Pasaje en nave	15	Por día.
Pasaje de lujo.	40	Por día.
Micro espías	50	4 horas de grabación.
Inhibidor neuronal	40	Impide traicionar al que otorga la misión.
Campo de camuflaje	50	Crea un espacio en el que refleja al luz, permitiendo ocultar dicha zona.
Mochila a reacción	100	Permite dar saltos de 2d10 metros y planear
Sistema de invisibilidad	90	Campo de camuflaje portátil que ofrece invisibilidad al portador.
Implante cibernético	90	Aumenta la Fuerza.
Estimulantes	100	Cada dosis consume 10 puntos de aguante y sube al fuerza un nivel durante una escena.



