



CRUZADA ESTELAR

UNA CAMPAÑA DE
WARHAMMER 40K



El Emperador Proteje, Siempre.

CRUZADA ESTELAR: ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

-UNA CAMPAÑA DE 40K	4
---------------------	---

LA HISTORIA HASTA AHORA

-EL GOLFO DE DÁMOCLES	5
-MUNDOS DE GILGAMESH	7
-LA GUERRA DE SEKIGAHARA	8
-LOS ÁNGELES VENGADORES	11
-EL SÉPTIMO DE NOLDORA	13
-EL COMETA ROJO DE ZEON	17
-LOS BUKANEROS DE EZTÁLIN	19

EL JUEGO

-PROGRESIÓN DE LA CAMPAÑA	21
-ESCENARIOS	
-OBJETIVOS Y VICTORIA	
-HÉROES Y EXPERIENCIA	
-ANOTACIONES FINALES	

UNA CAMPAÑA DE 40K

In the grim darkness of the far future, there is only WAR...

Warhammer 40000 (conocido coloquialmente también como *Warhammer 40k*, *W40k*, o simplemente *40k*) es un juego de miniaturas de estrategia ambientado en un futuro distópico, en donde se mezclan elementos de la ciencia ficción con elementos de la fantasía heroica. Fue creado en 1987 por Rick Priestley y Andy Chambers como un complemento futurista de *Warhammer Fantasy Battle*, compartiendo sus mecánicas de juego. Cada cierto tiempo se publican expansiones del juego que añaden reglas para combate urbano, asedios planetarios, combate a gran escala, etc. Actualmente el juego se encuentra en su sexta edición, publicada en junio de 2012.



Este pequeño “libro” (guiño-guiño) ofrece las reglas y el transfondo para jugar una campaña que he llamado “*Cruzada Estelar: La Guerra de Sekigahara*”. Pero antes de enfrascarnos en toda la faena... ¿qué narices es una campaña?

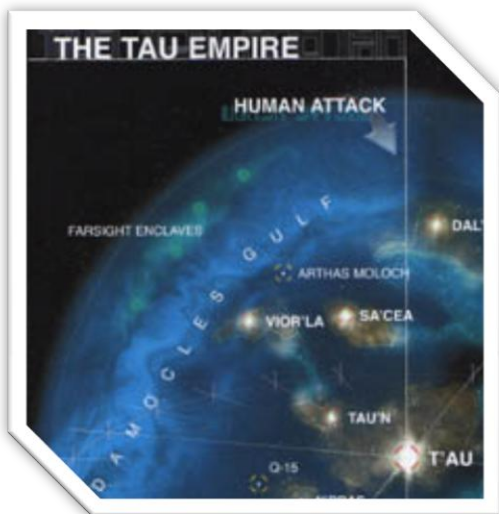
Una campaña es un conjunto de misiones o partidas interconectadas que tienen una historia en común. Quizás el ejemplo “oficial” más conocido es el de la Tercera Guerra de Armageddon, que fué organizado por todo el mundo por Games Workshop. En una campaña, los jugadores no solo juegan sus partidas, sino que de ellas surgen historias épicas, grandes conflictos, rivalidades sangrientas, héroes y villanos... Cosas que molan mucho, vaya!

EL GOLFO DE DÁMOCLES

La recompensa a la tolerancia es la traición

El golfo de Dámocles: una región desconocida

En la lejana Franja Este de la galáxia, más allá de donde logra abarcar el poder de la Sacra Terra se encuentra el golfo de Dámocles, una región inexplorada habitada por toda clase de xenos y herejes, a los que aún no ha tocado el poder del Emperador.



El Imperio Tau

Es en este territorio dónde una joven y ambiciosa especie, los Tau; ha empezado su expansión. Poco a poco, deseos de sedición y herejía se ha extendido entre los mundos de Su Divina Majestad que pueblan estos territorios, mientras los blasfemos xenos avanzan imperturbables. Los Tau tienen una vida breve y dinámica, y a pesar de que su poder no es nada en comparación con los infinitos ejércitos de la Humanidad, su rápido desarrollo tecnológico y veloz expansión han hecho que algunos en

Terra comiencen a ver su existencia como no solo una blasfemia, sino una amenaza a la presencia imperial en todo el Segmentum.

La Cruzada de Dámocles

Esta amenaza no pasó desapercibida al Imperio del Hombre, y como es habitual, su respuesta fué brutal. La Cruzada Dámocles (742.M41) mobilizó a millones de soldados de la Guardia Imperial y varias armadas de la Flota Imperial, junto con la ayuda de varios capítulos de los Adeptus Astartes, incluyendo a los Ultramarines y los Templarios Negros.



A pesar de la superioridad numérica imperial, la adaptabilidad de los Tau y del comandante Farsight condujo el conflicto a una lenta guerra de desgaste.

Tras varios años de campaña, la ofensiva imperial se estancó en el sistema Dal'yth, un territorio Tau fuertemente fortificado. Poco después, las tropas imperiales recibieron órdenes de disolver la cruzada y retirarse a sus fortalezas para poder hacer frente a una amenaza mayor: una flota-enjambre tiránida. La Humanidad y el Imperio Tau luchó así su primera batalla, y aunque para el Imperio solo fué una más, para los alienígenas supuso un punto de inflexión: por primera vez habían hallado una potencia rival que no solo podía luchar de igual a igual, sino que poseía un poder increíblemente superior.

Desde entonces, los conflictos fronterizos entre humanos y tau se han sucedido con mayor o menor intensidad, pero sin llegar a la escala de la cruzada de Dámocles.

El Sector Gilgamesh, un frente de batalla

Gilgamesh es un sector estelar fronterizo, una tierra de nadie que se extiende entre los límites del Imperio Tau y los dominios del Emperador. Como es natural, es una fuente de tensiones continua. Según el registro del Adeptus Administorum, la capital del sistema es

Términus, un mundo colmena densamente poblado. Términus fué descubierto por el Imperio de la Humanidad en el 965.M30, durante la Gran Cruzada. Otros mundos importantes son Mandalore (feudo de los Ángeles Vengadores, un capítulo del Adeptus Astartes) y Zeon, principal base de operaciones Tau en el sector.

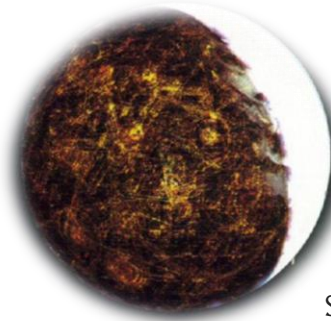


Sin embargo, los dos imperios no son el único poder en el sector. Entre ellos se extiende una tierra de nadie que no ha tardado en llenarse de desertores, piratas, comerciantes y vuitres en general. Además, recientemente una horda orka bajo el mando del Kaudillo Orko Eztálin ha conseguido conquistar el mundo-forja imperial de Necrogrado.

MUNDOS DE GILGAMESH

La sangre de los mártires es la semilla del Imperio

TERMINUS



Tipo: Mundo-colmena.

Capital: Colmena Victoria.

Facción: Imperio de la Humanidad.

Características: Términus es la capital del sector Gilgamesh, y un mundo excepcionalmente próspero para el estándar de un mundo-colmena. El gobierno del planeta está a cargo del Alto Senado de Términus, un consejo de las familias nobles de la colmena Victoria. Invierno perpetuo.

MANDALORE



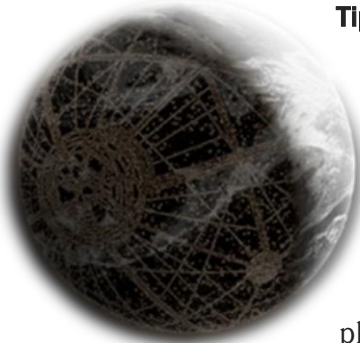
Tipo: Mundo acuático.

Capital: Lion's Blood.

Facción: Imperio de la Humanidad, feudo de los Ángeles Vengadores.

Características: Mandalore es el mundo de origen de los Ángeles Vengadores. La población es escasa y vive aislada en islas artificiales construidas en tiempos remotos, anteriores a la llegada del Imperio de la Humanidad. La sociedad está compuesta con un rígido sistema de castas, que busca obtener fieros guerreros que puedan reponer las filas del Adeptus Astartes.

NOLDORA



Tipo: Mundo-colmena.

Capital: Colmena Tírion.

Facción: Imperio de la Humanidad.

Características: Noldora es una gigantesca red de oscuras ciudades-colmena, rodeada por desiertos tóxicos surgidos por la contaminación. La pobreza asola todos los niveles de la sociedad, y la violencia callejera está a la orden del día. El planeta se encuentra en un estado de anarquía que ha durado milenios, y las autoridades locales apenas tienen poder real más allá de los niveles superiores de las colmenas, donde habitan los ciudadanos más ricos y afortunados. Sin embargo, el Imperio no actúa (e incluso fomenta esta situación), ya que gracias a esto los habitantes del planeta son excelentes guerrilleros, muy útiles para la Guardia Imperial.

SATSUMA



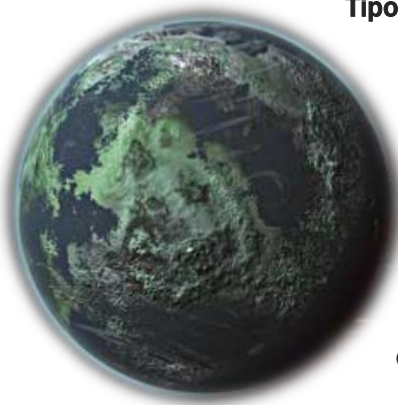
Tipo: Mundo salvaje.

Capital: Port Halis.

Facción: Mundo independiente.

Características: Este mundo selvático está prácticamente despoblado, con la única excepción de la base militar de Port Halis, un arsenal y campo de pruebas de la Guardia Imperial. Recientemente (año 896.M41) una fuerza imperial expulsó a la alianza xeno que intentaba tomar el planeta, dañando seriamente la legitimidad del joven Comandante Char en su primera batalla como líder del ejército tau en el sector.

SEKIGAHARA



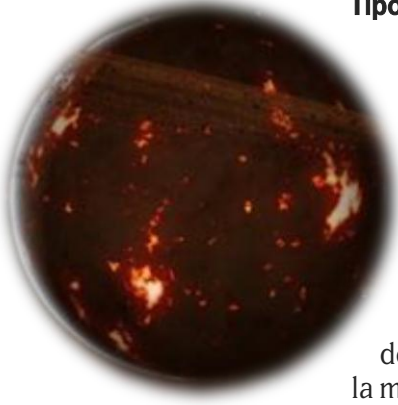
Tipo: Mundo civilizado.

Capital: Romula Prima

Facción: Mundo independiente.

Características: Sekigahara es la encrucijada entre el Imperio y los tau, y un punto estratégico clave en el sector. Además, su condición de planeta independiente lo ha convertido en un hogar para comerciantes, mercenarios y piratas. Quién controle Sekigahara estará a medio camino de controlar todo el sector.

NECROGRADO



Tipo: Mundo-Forja

Capital: Necrogrado Máxima

Facción: Imperio de la Humanidad, Adeptus Mechanicus (hasta 893.M41).

Características: Necrogrado es un mundo forja dedicado al completo a la construcción de naves y máquinas de guerra al servicio del Emperador. Entre 887.M41 y 893.M41 una horda orka asaltó el planeta, y a pesar de las victorias iniciales de los defensores, el kaudillo orko Eztálin se ha hecho con el control de la mayor parte del planeta, convirtiéndolo en su base de operaciones para el saqueo del sector.

LA GUERRA DE SEKIGAHARA

La vida es la moneda del Emperador. Gástala sabiamente

965.M30- TÉRMINUS ES DESCUBIERTO Y ANEXADO POR EL IMPERIO

320.M37- FUNDACIÓN DE LOS ANGELES VENGADORES

326.M37- LOS ANGELES VENGADORES SE ASIENTAN EN MANDALORE

25.M39- FUNDACIÓN DEL 7º REGIMIENTO DE NOLDORA, "LAS RATAS"

742.M41- COMIENZO DE LA CRUZADA DE DÁMOCLES

745.M41- PRIMERA GUERRA TIRÁNIDA. BATALLA DE MACRAGGE

746.M41- EL IMPERIO SE RETIRA DE DÁMOCLES

803.M41- EL PRINCIPADO DE ZEON DECLARA SU INDEPENDENCIA.

887.M41- EL KAUDILLO EZTÁLIN INVADE NECROGRADO

893.M41- EL ÚLTIMO BASTIÓN IMPERIAL EN NECROGRADO ES VENCIDO

896.M41- FUERZAS IMPERIALES VENCEN A CHAR EN SATSUMA

901.M41- EL COMANDANTE CHAR EMPIEZA LA INVASIÓN DE SEKIGAHARA





COLMENA TÍRION

LA COLMENA TÍRION ES LA CAPITAL DE NOLDORA, EL MUNDO DE ORIGEN DE "LAS RATAS". EN LA CUMBRE, VIVEN LOS RICOS Y AFORTUNADOS. DEBAJO DE ELLOS REINA EL HAMBRE, LA VIOLENCIA Y LA ANARQUÍA.

LOS ÁNGELES VENGADORES

No hay nada más que el Emperador. Él es nuestro escudo y Él es nuestro protector

El Adeptus Astartes, los ángeles de la muerte

El Adeptus Astartes, llamado comúnmente “marines espaciales” es una organización a escala galáctica que reúne a los mejores guerreros que la Humanidad puede ofrecer.



Los diferentes capítulos Astartes reclutan sus miembros entre los niños más capacitados de sus mundos de origen o los frentes de batalla donde luchan. Tras ser seleccionados, deben superar un largo y mortífero entrenamiento, y reciben implantes genéticos conocidos como “gene-seed”, unas modificaciones diseñadas en tiempos remotos por el Emperador en persona, y creadas para convertir a sus guerreros en ejércitos de un solo hombre.

Los Ángeles Vengadores, hijos de Cáliban

El ejército Astartes que protege el sector Gilgamesh es el de los Ángeles Vengadores, un descendiente de los Ángeles Oscuros fundado durante los

turbulentos años de la Era de la Apostatía (M37), cuando el hereje Vandire tiranizó el Imperio como líder supremo hasta su ejecución por su guardaespaldas, la comandante de las Hermanas de Batalla del Adepta Soritas.

Fue en esta época cuando este capítulo fue creado, para restablecer el orden en un Imperio destrozado por los conflictos internos, y necesitado de héroes.

La Furia de Terra

Los Ángeles Vengadores son un capítulo fanático, que odia profundamente tanto al enemigo xenos como al mutante, pero guardan un rencor especialmente profundo hacia los herejes debido a su pasado común con los Ángeles Oscuros, y la desertión de parte de estos a los Dioses del Caos. Dicho de otro modo, jamás darán cuartel a los enemigos del



Emperador, y abandonarán cualquier tarea que puedan estar cometiendo si obtienen una oportunidad para dar su penitencia a los Ángeles Traidores, a quien llaman los Caídos.

Veteranos de mil conflictos

Cuando los Ángeles Vengadores entran en la batalla, su estilo de combate prefiere una estrategia polivalente, basandose en el uso de la infantería táctica junto con unidades especializadas de combate cuerpo a cuerpo, dónde cada escuadra usa sus mejores habilidades para colaborar en complejas maniobras entre las diferentes unidades especializadas.

Son inflexibles tanto en el ataque como en la defensa, y sus campañas de conquista estan protagonizadas por avances lentos y sistemáticos, dónde nada se deja al azar y todos los movimientos son pensados concienzudamente. Por ello, son especialistas en los ascedios y la guerra de trincheras, dónde pueden mostrar todas sus habilidades.

Ravenor, Señor de Mandalore

Ravenor von Müsel es el Señor y Landesherr de Mandalore, y el líder supremo de los Ángeles Vengadores. Es un poderoso guerrero curtido en mil batallas, y un veterano temido por todos sus enemigos. Sus hazañas en el campo de batalla contra traidores y alienígenas son conocidas y respetadas por todo

el capítulo: como derrotó al principe demonio Kalion y su horda del Caos sin ningún tipo de apoyo, y como venció dos veces consecutivas al Kaudillo Eztálin en Necrogrado para dar tiempo a los aliados en retirada.

Su grito de guerra es compartido por todos su hermanos de batalla.

NUNCA OLVIDAR, NUNCA PERDONAR! POR MANDALORE!



EL SÉPTIMO DE NOLDORA

El fin justifica los medios

El Martillo del Emperador

El Imperii Astra Militarum, comúnmente conocido como “la Guardia Imperial” es la organización militar más numerosa del universo conocido, y la primera y última línea de defensa de la Humanidad.

Si los Astartes operan con ataques de precisión quirúrgica, la Guardia Imperial consigue sus victorias lanzando oleada tras otra en una marea eterna de infantería infatigable y artillería masiva, coordinada con implacables escuadrones de tanques, cazas y bombarderos. La Guardia no vence a sus enemigos con fieros guerreros de élite o tecnología avanzada, sino con el simple desgaste.

No importa cuan poderoso sea el enemigo, el Imperio siempre tendrá más reclutas frescos que su oponente munición. Con el paso de los días, los meses, los años o los siglos, los enemigos del Emperador acabarán vencidos, aplastados por los cadáveres de sus propias víctimas.



DOCRINAS DEL 7º DE NOLDORA

Disciplina de Hierro: El orden en las Ratas se mantiene con sangre.

Tropas Endurecidas: Nadie sobrevive mucho tiempo en una ciudad-colmena sin saber usar una buena navaja.

Camaleonina: Las Ratas son expertos en el camuflaje urbano, gracias a su experiencia en las colmenas de su mundo natal.



Las Ratas de Tírion

El destacamento de la Guardia más conocido en el sector Gilgamesh es el 7º Regimiento de Soldados de Asalto de Noldora, a quién aliados y enemigos por igual apodan despectivamente como “Las Ratas”, debido a su origen y sus tácticas de combate.



Los reclutas de Las Ratas proceden de los bajos fondos de la capital de Noldora, Tírion. Son la chusma del planeta, criminales y rebeldes “reclutados” por el Departamento Munitorum en masa para formar un regimiento especializado en lo que se conoce como *Ratskrieg*, o guerra de ratas. Este estilo de lucha que da nombre al regimiento se basa en la guerra callejera, en el combate sucio y los métodos más efectivos y deshonestos

aprendidos en la larga carrera criminal de sus miembros.

Los soldados del 7º de Noldora se ocultan entre las ruinas y los escombros de los frentes de batalla, lanzando andadas salvajes de proyectiles láser y cargas de bayoneta suicidas, usando la sorpresa y los números para imponerse a enemigos más poderosos.



Debido a todo esto, la disciplina de las Ratas no se mantiene por la lealtad a sus superiores, sino por la brutalidad institucionalizada y el deseo de sobrevivir un día más al precio que sea. Y con todo, los Soldados de Asalto mantendrán su posición hasta la muerte, imponiéndose día tras día a sus enemigos.

En Tírion, a los criminales capturados se les da a escoger entre ser ejecutados o redimirse a los ojos del Emperador en las Ratas. Solo los más estúpidos e insensatos eligen la segunda opción.

Ruinas y ceniza nos rodeaban hasta donde abarcaba la vista, y los altos edificios góticos de la ciudad nos tapaban la luz del sol. La ciudad apestaba. Un ruido ensordecedor cubrió todo el ambiente, mientras los soldados comenzaron a cargar sus armas. La horda alienígena se acercaba.

Busqué el estandarte con la mirada. Fácker, nuestro sargento, reunió la atención de nuestra escuadra con un rugido fiero mientras desenvainaba su viejo cuchillo de combate.

-Muerte a los enemigos del Emperador!

Todos sus soldados respondieron con fiereza al unísono.

-Muerte! Muerte a esos hijos de puta!

A continuación, el silbido de proyectiles enemigos en el aire resonó sobre nuestras cabezas, y nos echamos al suelo, manchándonos de barro hasta la garganta. Eché la cabeza atrás y dislumbré cómo uno de nuestros tanques era abatido por la artillería xeno. Cualquier superviviente murió cuando un segundo impacto convirtió el vehículo en un amasijo de carne quemada y acero fundido. Me levanté de nuevo procurando agachar la cabeza todo lo que podía y corrí hacia el parapeto más cercano, seguido por tres compañeros. Anya apretó el gatillo y mandó una de las bestias al infierno con una descarga de su rifle láser.

En frente nuestro una horda de garras y mandíbulas corría hacia nosotros, enseñando sus dientes con impaciencia. Disparé mi rifle láser, impactando a una de las bestias monstruosas. Con una resistencia innatural, el alienígena ignoró una herida que habría partido por la mitad a un hombre adulto, y se apresuró para alcanzarme. El crac de los rifles láser me ensordeció mientras apretaba el gatillo una y otra vez.

Túrin, mi amigo, se levantó sobre el parapeto dispuesto a lanzar una ráfaga mortal de su rifle de plasma al enemigo, con una sonrisa sádica en sus labios. Súbitamente, un proyectil enemigo alcanzó su pecho, transformándolo instantáneamente en un montón de vísceras y huesos carbonizados.

La bestia asesina abandonó el cuerpo inerte y ensangrentado de su última víctima y saltó sobre mi, atravesando de un golpe la precaria protección de mi armadura antifrag e iriéndome en el estómago. Grité.

Con un rugido salvaje, Anya se lanzó a mi rescate y clavó su bayoneta en el tronco de la criatura. El tiránido gritó, y arrancándose la bayoneta con sus garras saltó sobre la joven guerrillera, devorándola de cintura para arriba con sus terroríficas mandíbulas. Las piernas ensangrentadas cayeron flácidas en el barro mientras la bestia engullía su bocado. Tirado en el suelo y escupiendo sangre, me alcé a la velocidad del rayo y salté sobre el cuello del monstruo. Solté mi fusil, y empalé la cabeza del tiránido con mi cuchillo de combate. La bestia dejó de existir, pero...

Dos más ocuparon su lugar.



MASACRE EN RACHNOR III

**LAS FUERZAS IMPERIALES DEFIENDEN LA FORTALEZA
DURANTE SEIS DÍAS Y SEIS NOCHES ANTES DE SER
ANIQUILADOS POR LA HORDA TIRÁNIDA, 883.M41.**

EL COMETA ROJO DE ZEON

La inocencia no es prueba de nada

El Imperio Tau

La especie alienígena conocida como Tau se haya en la franja este de la galaxia, denominado por el Imperio de la Humanidad como Segmentum Última.



Los Tau son una especie joven y dinámica, guiada fanáticamente por el ideal del Bien Supremo, una filosofía que afirma que para acabar con el sufrimiento en el universo, los Tau deben dominar toda la galaxia y gobernar en nombre del bien común de todas las especies inteligentes.

Su territorio se expande tanto por la fuerza de las armas como por la diplomacia, y de buen grado dejarán que otras especies se unan a ellos si deciden aceptar su filosofía.

Es por eso, que recientemente muchos mundos humanos han decidido escindir del Imperio para unirse a la causa del Bien Supremo, ejemplificado en el sector Gilgamesh por los enclaves de Zeon y Lom.



Los enclaves de Zeon

Los mundos de Zeon y Lom forman parte de un cúmulo de planetas habitados que se denomina conjuntamente "los enclaves de Zeon".

Antaño mundos Imperiales, el anteriormente denominado Principado

de Zeon era un conjunto de planetas bajo el gobierno autocrático de la dinastía Zabi, gobernadores del principado en nombre de Terra.

Tras la destrucción de la cruzada de Dámocles, la mayor parte del Principado se encontraba en ruinas, y el descontento de la población comenzó a hacerse cada vez más evidente. En el verano de 803.M41, traidores en la Fuerza de Defensa Planetaria de Zeon asesinaron a la gobernadora Kycilia Zabi y proclamaron la independencia del planeta respecto al Imperio.

Aprovechando la oportunidad, una flota Tau penetró las defensas Imperiales en el sector, destruyendo a las fuerzas leales y ocupando todo el territorio del Principado. La llegada a la capital del Comandante Tau Nobuu'naga fue acogida con aclamaciones de la población local.



El Cometa Rojo

El comandante de las fuerzas del Imperio Tau en el sector Gilgamesh es un joven nativo llamado Char Aznable.

Apodado “el Cometa Rojo” por el color de su armadura móvil, Char forma parte

de una primera generación de humanos nacidos y educados en el Imperio Tau, y su lealtad al Bien Supremo es igual de fanática que la de sus compañeros alienígenas.

Pese a su juventud, Char es un reputado combatiente, un héroe de guerra que ha demostrado su lealtad en incontables frentes de batalla.



Su recién nombramiento como el primer comandante humano en la historia del Imperio Tau es una prueba para comprobar si los humanos asimilados están listos para ser completamente integrados en el Imperio Tau con posición de igualdad con respecto a sus camaradas alienígenas.

Su armadura móvil, el XV79 “Zaku” es un modelo experimental especialmente diseñado para ser pilotado por un humano, y ha sido personalizado por Char para aumentar dramáticamente su movilidad y agilidad.

LOS BUKANEROS DE EZTÁLIN

El Emperador los sabe. El Emperador te observa

La amenaza Orka

El comandante de las fuerzas del Imperio
Tau en e

