NOTA EDITORIAL · 00

# ANTES DE EMPEZAR

Este libro es un fanart. No es material oficial y no pretende serlo.

El arte que verás dentro es una mezcla: parte es arte original y parte está generada con IA para rellenar los huecos que no he conseguido cubrir. No es la solución que me gustaría; es la que tengo. Si el proyecto llega a mover el dinero suficiente, la intención es sustituir ese material por trabajo de ilustradores.

Y una advertencia importante sobre lo que vas a leer: esto no es lore profundo. Es lo mínimo para que entiendas el universo y puedas seguir la historia sin perderte. Nada más. El lore intenso llegará, pero no está aquí.

PROPIEDAD INTELECTUAL

StarCraft y sus personajes son propiedad de Blizzard Entertainment. Esta es una obra de fans sin ánimo de lucro y no está afiliada, respaldada ni aprobada por Blizzard Entertainment.



CAPÍTULO 0

# LA MUJER QUE DEJARON ATRÁS

**Sarah Kerrigan seguía viva cuando Arcturus Mengsk decidió abandonarla en Tarsonis.**

La misión se había venido abajo. Los zerg estaban por todas partes y Kerrigan, rodeada, pedía extracción mientras Jim Raynor escuchaba la transmisión. Raynor quería sacarla de allí. Mengsk no.

UNA TRANSMISIÓN · DOS RESPUESTAS



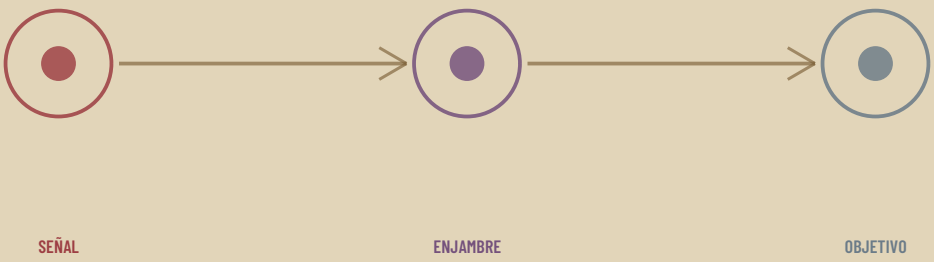
KERRIGAN

RAYNOR · SACARLA

MENGSK · NO

No había sido un accidente. Mengsk había utilizado **psi emitters** para lanzar al Enjambre sobre Tarsonis. Kerrigan se había opuesto desde el principio, pero aun así había cumplido la orden de frenar a los protoss cuando intentaron intervenir. Después llegó el momento de recogerla.

TARSONIS · NO FUE UN ACCIDENTE



**Mengsk decidió no enviar ayuda.**

Raynor protestó. Kerrigan seguía allí abajo, era una de los suyos y todavía podía ser rescatada. Nada cambió. La nave se marchó y ella quedó atrapada en un planeta que su propio líder había entregado a los zerg para ganar una guerra.

EXTRACCIÓN

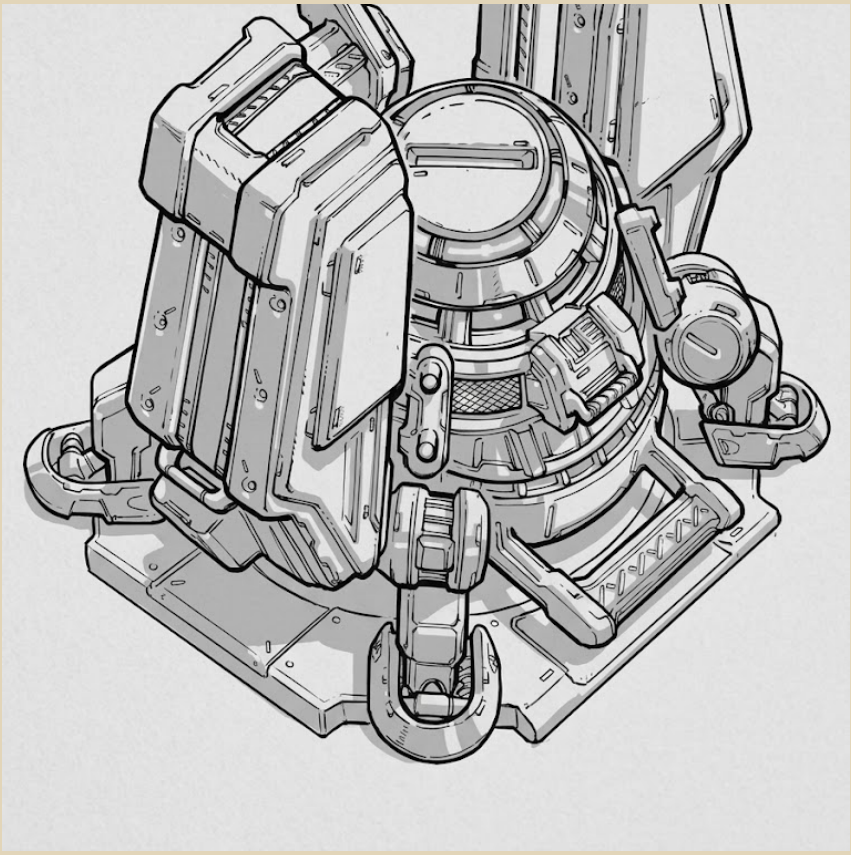


KERRIGAN

LA NAVE SE MARCHÓ

# El Enjambre la encontró.

Ahora sí merece la pena explicar qué había utilizado Mengsk. Un **psi emitter** era un dispositivo capaz de emitir una señal psiónica que atraía a los zerg.



DISPOSITIVO · SEÑAL PSIÓNICA · ATRACCIÓN

ANTES

Hasta ese momento Kerrigan era humana: una Ghost, una operativa terran con un poder psiónico extraordinario.



HUMANA · GHOST · PODER PSIÓNICO

**Lo que los zerg hicieron con ella no fue matarla. La capturaron y la transformaron en algo nuevo.**

PROCESO · NO MUERTE



Mengsk consiguió lo que quería en Tarsonis. Su enemigo político quedó prácticamente destruido y el camino hacia un nuevo poder terran se abrió delante de él. A cambio perdió a Raynor, que ya no volvería a verlo como el hombre que podía salvarlos de la Confederación.

RESULTADO POLÍTICO



MENGSK

PODER



RAYNOR

RUPTURA



KERRIGAN

ABANDONO

**Y dejó a Kerrigan en manos de una especie capaz de convertir biología en armas. Años después, guerras entre tres especies, invasiones desde la Tierra y amenazas nacidas mucho antes de la humanidad seguirían arrastrando las consecuencias de aquella decisión.**

Pero todavía no conocemos a ninguno de ellos de verdad. Ni sabemos qué era Tarsonis, por qué Mengsk estaba dispuesto a sacrificarla o qué demonios eran esos zerg que acababan de llevarse a Kerrigan.

- TARSONIS
- MENGSK
- ZERG

**Ahora sí merece la pena volver atrás. Muy atrás.**

**Porque antes de entender cómo una mujer abandonada terminó cambiando el destino del sector, hay que saber dónde coño está ese sector.**



CAPÍTULO 1

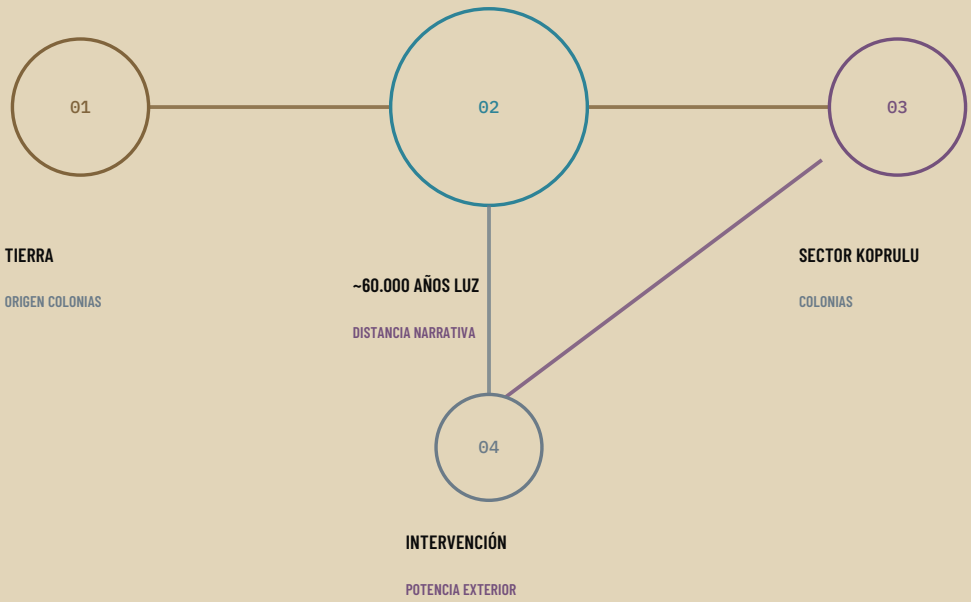
# DÓNDE ESTAMOS Y QUÉ CLASE DE HISTORIA ES ESTA

# Estamos en la Vía Láctea, pero no cerca de casa.

El **Sector Koprulu** es el gran teatro de StarCraft, una región remota situada a unos sesenta mil años luz de la Tierra según el marco clásico de la saga. Aquí se levantan las potencias terran, aparecen los zerg y los protoss entran en una guerra que acaba creciendo mucho más allá de una disputa por unos cuantos planetas.

La Tierra sigue existiendo.

## TIERRA / SECTOR KOPRULU




DOS CENTROS · UNA HISTORIA

ESQUEMA EDITORIAL · NO A ESCALA

Simplemente está tan lejos que durante buena parte de la historia no dirige la vida cotidiana de estas colonias humanas, y cuando finalmente decide intervenir lo hace como una potencia exterior que llega a un sector que lleva siglos funcionando sin ella.

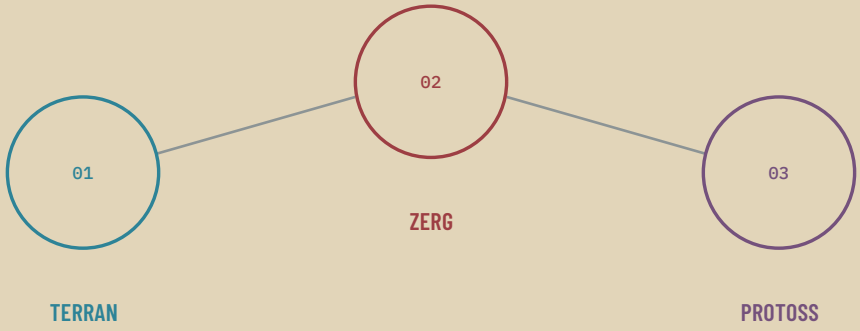


Para orientarse bastan unos pocos lugares. **Tarsonis** fue el corazón de la Confederación Terran y el escenario de la traición con la que hemos abierto el libro. **Korhal** está unido a la familia Mengsk y acabará siendo la capital del Dominio. **Char** se convierte en uno de los grandes bastiones zerg, mientras **Aiur** es el mundo natal protoss y **Shakuras** el refugio al que tendrá que huir parte de su pueblo.

**Hay muchos más mundos, claro.**

**No necesitas un atlas para seguir la historia.**

Lo que sí conviene entender es que aquí van a cruzarse tres pueblos: **Terran, Zerg** y **Protoss.**




**Ninguno llega a la primera guerra con una visión completa del tablero.**

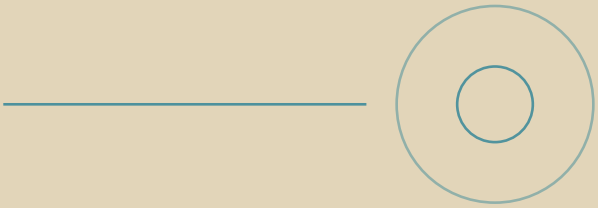


Los humanos apenas entienden qué está apareciendo en sus colonias. Los protoss reconocen una amenaza zerg que consideran demasiado peligrosa para dejarla crecer. Y los propios zerg forman parte de una historia cuyo origen real tardará bastante en salir a la luz.

**Por eso StarCraft empieza pareciendo una guerra relativamente local y termina en otro sitio por completo.**

Colonias desaparecen, gobiernos humanos aprovechan la crisis para ajustar cuentas, los protoss queman mundos infestados desde órbita y, entre todo eso, unas pocas decisiones personales acaban teniendo consecuencias para especies enteras.

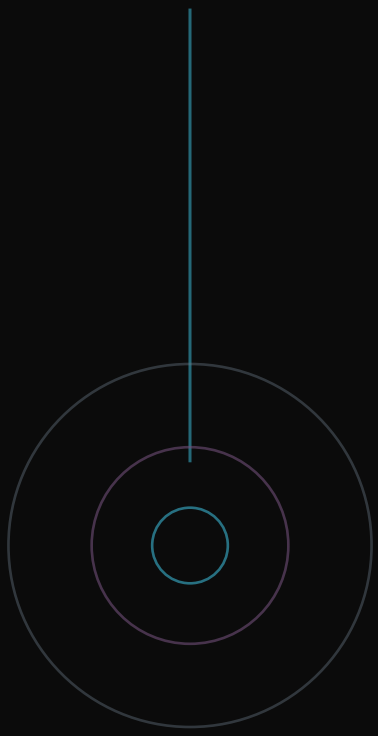
No funciona solo porque cada campaña haga el enemigo más grande.



**Funciona porque dentro hay gente.**



Raynor puede estar intentando salvar una colonia mientras un político calcula qué puede sacar de la catástrofe. Kerrigan puede obedecer una orden que detesta y descubrir después cuánto valía su lealtad para quien la dio. Un protoss puede decidir que las normas de su propia sociedad importan menos que hacer lo necesario para salvarla.



# La escala crece.

**Las decisiones siguen siendo reconocibles.**

Así que vamos a empezar por la especie más sencilla de presentar, porque ya la conocemos bastante bien.

# Los humanos del Koprulu.



CAPÍTULO 2

# TERRAN

# Los Terran del Sector Koprulu son humanos porque una expedición terrestre acabó muchísimo más lejos de lo previsto.

Siglos antes de StarCraft, la Tierra atravesó un periodo dominado por políticas autoritarias de control social y «purificación». Dentro de ese contexto, **Doran Routhe** puso en marcha un experimento de colonización con condenados y prisioneros: había unos 56.000 disponibles y 40.000 fueron seleccionados para viajar hacia **Gantris VI.**

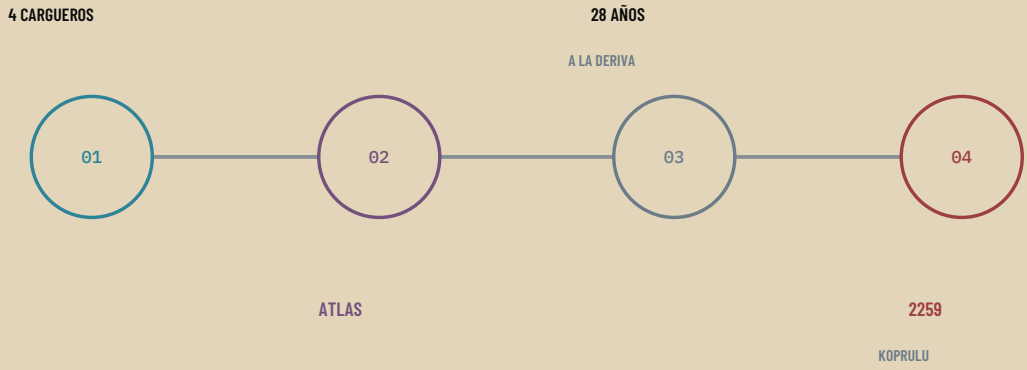




Nunca llegaron.

La expedición partió en cuatro grandes cargueros con un sistema central de análisis y logística llamado **ATLAS.** Durante el trayecto se perdieron coordenadas y datos esenciales de navegación, y las naves quedaron derivando durante veintiocho años hasta aparecer, en 2259, en la región que acabaría dando lugar a las colonias del Koprulu.

## EXPEDICIÓN TERRAN




Los pasajeros no despertaron sin memoria ni olvidaron quiénes eran.

**Lo que se había perdido era la ruta.**

ESQUEMA EDITORIAL · NO A ESCALA



Los supervivientes acabaron concentrados en tres grandes focos: **Tarsonis, Moria** y **Umoja.** Una cuarta nave, el *Sarengo,* se estrelló en el sistema de Umoja y sus ocho mil pasajeros murieron.

**A partir de ahí, comunidades aisladas de la Tierra tuvieron siglos para convertirse en sociedades propias.**

Tarsonis terminó siendo el centro de la **Confederación Terran,** la gran potencia humana cuando arranca StarCraft.




**Moria desarrolló un poder económico y minero que acabaría asociado al Kel-Morian Combine, mientras Umoja formó el Protectorado Umojan. No hace falta estudiar su política completa; basta con entender que «Terran» describe a una especie, no a un país único.**



Y luego está Korhal. La Confederación gobernaba con suficiente autoritarismo, intereses privados y represión como para fabricar enemigos por sí sola. Korhal se rebeló y la respuesta fue brutal. De ese conflicto salió **Arcturus Mengsk**, que acabó liderando a los **Sons of Korhal** contra el poder confederado.

# Cuando empieza la gran crisis, Mengsk puede parecer la alternativa razonable.

La Confederación abandona colonias, controla por la fuerza y demuestra una y otra vez que proteger a su propia población no siempre ocupa el primer puesto de la lista. Él, en cambio, habla de derribar el sistema.

Entre quienes terminan a su lado están **Jim Raynor** y **Sarah Kerrigan.** Raynor era marshal en Mar Sara, uno de los mundos golpeados al comienzo de la invasión zerg.



**Se enfrenta a la inacción y al autoritarismo confederados y acaba uniéndose a Mengsk porque, desde donde está sentado, la revolución tiene bastante sentido.**



Kerrigan llega con una historia distinta. Es una **Ghost,** una operativa militar terran entrenada para infiltración y combate que posee un talento psiónico extraordinario.

## Antes de que los zerg la transformen, ya es una de las armas humanas más peligrosas del sector.



Los Terran, de hecho, llevan tiempo estudiando la relación entre determinadas señales psiónicas y los zerg. De ahí surgen los **psi emitters** que ya hemos visto en Tarsonis. Mengsk comprende que puede utilizarlos para atraer a los zerg hacia un objetivo.

# Mengsk encuentra otro uso.

Mientras el Enjambre y los protoss empiezan a aparecer sobre mundos humanos, él comprende que puede convertir la invasión alienígena en una ventaja política. Si la Confederación cae, su revolución gana. Si para conseguirlo tiene que usar a los zerg como arma, el problema deja de ser si hacerlo y pasa a ser dónde apuntar.





**La respuesta será Tarsonis.**

Ya sabemos qué hizo allí y a quién decidió dejar atrás.

**Lo que todavía falta entender es por qué una señal psiónica puede atraer a una especie entera y qué clase de enemigo es capaz de capturar a una mujer para convertirla en algo mejor adaptado a sus necesidades.**

# Los zerg no construyen sus armas.





# Las hacen crecer.

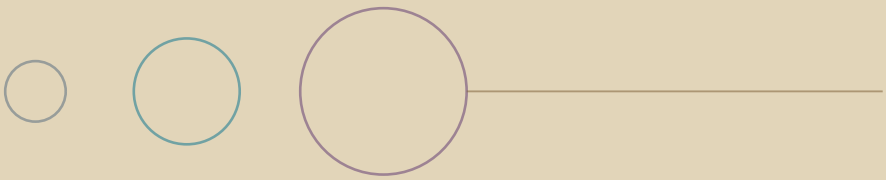


CAPÍTULO 3

# ZERG

# Los zerg evolucionan robando soluciones biológicas.

Su rasgo esencial es la **esencia:** características útiles de otras formas de vida que pueden absorber, combinar y convertir en nuevas adaptaciones. Si necesitan más resistencia, velocidad o una forma distinta de atacar, la respuesta zerg no suele ser diseñar una máquina. Es modificar un organismo hasta que haga el trabajo.





Su tecnología, en la práctica, está viva. La especie nació en **Zerus**, un mundo biológicamente activo y brutal donde los zerg primitivos sobrevivían compitiendo por esa esencia. Estos **primal zerg** no estaban unidos bajo una única mente central; evolucionaban de manera individual, devorando aquello que podía hacerlos mejores.

# Después apareció Amon.

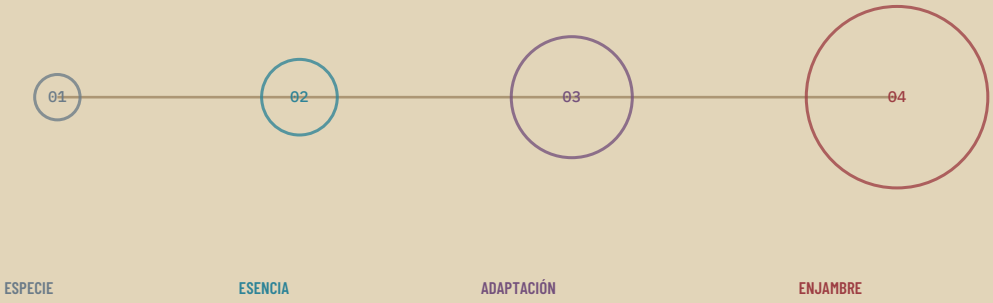
**No necesitamos saber todavía quién era. Solo qué hizo con ellos.**



**Amon encontró una especie que ya sabía evolucionar y la convirtió en algo que podía controlar.**



Los zerg no fueron creados desde cero. Amon intervino sobre una especie preexistente, aceleró y manipuló su desarrollo y sometió a una de sus ramas a una estructura nueva: el **Enjambre,** o Swarm.



En el centro colocó al **Overmind.** El Overmind era la gran mente directora del Enjambre original. Podía pensar, planificar y tomar decisiones, pero no era completamente libre: Amon lo había encadenado a una directiva fundamental que lo empujaba hacia los protoss.

## ESTRUCTURA DE CONTROL DEL ENJAMBRE




ESQUEMA EDITORIAL · NO A ESCALA

Ese matiz cambia bastante la forma de leerlo. El Overmind no era simplemente una bestia gigante con ganas de conquistar el universo, aunque desde fuera muchas de sus acciones pudieran parecerlo.

**Tenía una voluntad propia funcionando dentro de límites que no había elegido.**

Con el tiempo entendió que estaba atrapado y buscó una grieta por la que el Enjambre pudiera escapar de aquella dominación.

**Esa grieta terminó siendo humana.**

# Sarah Kerrigan.



El Overmind la encontró en Tarsonis, reconoció su enorme potencial psiónico y ordenó capturarla. No pretendía cumplir una profecía que la señalara como salvadora del universo, porque esa profecía no existe de esa forma. La convirtió en una posibilidad para que los zerg pudieran sobrevivir fuera del control que Amon había impuesto sobre ellos.



**La transformación produjo a la** Queen of Blades**. Kerrigan seguía pensando.**

Conservaba memoria, personalidad y voluntad, pero ahora formaba parte del Enjambre y poseía capacidades que dejaban muy atrás a la Ghost abandonada por Mengsk. El hombre que la había sacrificado para ganar una guerra acababa de entregar a los zerg algo que el propio Overmind consideró especial.

La organización del Swarm ayuda a entender cómo puede mover cantidades absurdas de criaturas sin convertir cada zerg en un personaje independiente.

**El Overmind dirige una jerarquía biológica de organismos y grandes agrupaciones que coordinan distintas partes del Enjambre. Más adelante** Abathur, **su maestro de evolución, pondrá palabras muy sencillas a toda esta lógica: analizar, conservar lo útil y eliminar lo ineficiente.**

Pero la existencia de los primal zerg demuestra algo importante.



**Zerg y Enjambre no son exactamente sinónimos. La especie existía antes de esa estructura de control, y una parte permaneció en Zerus fuera de ella.**

Cuando el Overmind muera, esa diferencia dejará de ser una curiosidad histórica.

**El Swarm perderá su centro, otros intentarán reconstruirlo y Kerrigan tendrá que decidir qué quiere ser sin la criatura que la transformó por encima de ella.**

Antes de llegar ahí falta conocer a la especie que Amon obligó al Overmind a perseguir.

**Los protoss llevaban muchísimo más tiempo mirando las estrellas que los Terran.**
**Y también muchísimo más tiempo peleándose con su propia naturaleza.**



CAPÍTULO 4

# PROTOSS

# Los protoss son una civilización antiquísima, tecnológicamente muy superior a los Terran y con un potencial psiónico enorme.

Eso no les ahorró pasar por una época en la que estuvieron cerca de destruirse entre ellos.

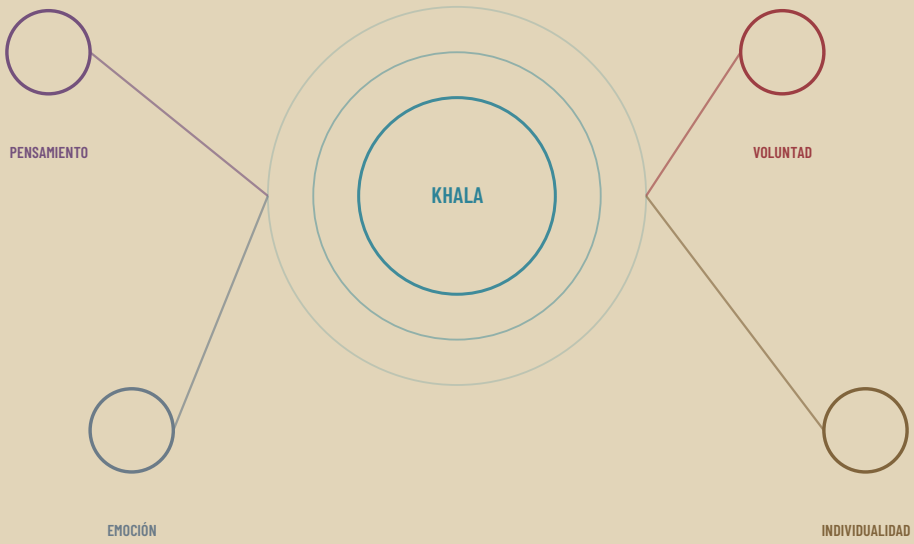




Su mundo natal es **Aiur.** Durante su historia antigua, los protoss atravesaron el **Aeon of Strife,** una etapa devastadora de conflictos internos que dejó claro que compartir especie y capacidad mental no garantiza entenderse mejor.

La gran respuesta cultural a aquella fractura fue la **Khala.** La Khala es una red psiónica compartida por los protoss Khalai. Les permite percibir y compartir pensamientos y emociones de una forma profundamente íntima, pero no borra su individualidad. Cada protoss sigue siendo una persona con su propia voluntad.

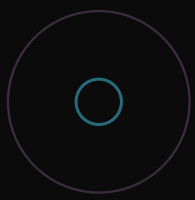
## KHALA · CONEXIÓN SIN DISOLUCIÓN




CADA PROTOSS CONSERVA SU PROPIA VOLUNTAD

ESQUEMA EDITORIAL · NO A ESCALA

# No es una mente colmena.





La distinción parece pequeña hasta que más adelante alguien consigue utilizar esa misma conexión contra ellos. No todos los protoss aceptaron la Khala.

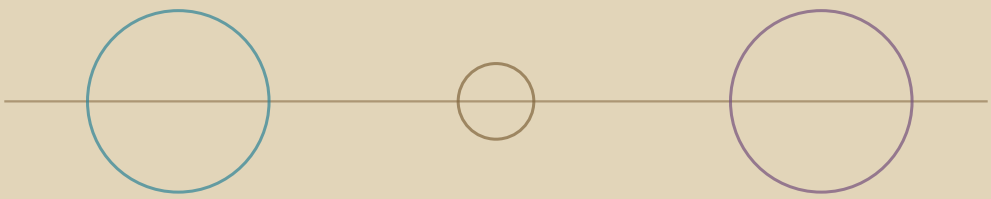
Los **Nerazim,** también conocidos como Dark Templar, la rechazaron y cortaron los apéndices neurales que permitían conectarse a ella.



**Su negativa acabó en exilio y Shakuras se convirtió en su gran hogar lejos de Aiur.**

# Así que la civilización protoss llega a StarCraft con una herida antigua todavía abierta.

Los Khalai consideran la Khala una pieza central de lo que son; los Nerazim construyeron su identidad precisamente fuera de ella.





Esa división resultará decisiva cuando aparezcan los zerg. En la Gran Guerra, los protoss responden a la infestación de mundos terran con una lógica despiadada pero comprensible desde su punto de vista: si un planeta está demasiado contaminado por el Enjambre, lo esterilizan desde órbita antes de que la amenaza se propague.

**Para el Terran que siga viviendo abajo,**
**el matiz filosófico debe de ser reconfortante.**



Dos protoss acabarán personificando el cambio que necesita su pueblo. **Tassadar** pertenece a la tradición de Aiur, pero empieza a desconfiar de la respuesta rígida de sus propias autoridades. **Zeratul,** un Nerazim, domina energías vinculadas al Vacío que resultan capaces de dañar al Enjambre de una forma que los métodos convencionales no consiguen.

# Su cooperación rompe siglos de separación.

Tassadar entiende que seguir obedeciendo por costumbre puede costarle a su especie el planeta entero. Zeratul demuestra que aquello que los Khalai habían tratado como una desviación peligrosa puede ser justo lo que necesitan para sobrevivir.

La tensión entre unidad e identidad seguirá acompañando a los protoss mucho después de la Gran Guerra.

**Más adelante aparecerán otros grupos con ideas todavía más incómodas sobre qué significa ser protoss, desde seguidores de Amon hasta inteligencias sintéticas construidas con personalidades de antiguos guerreros.**

Pero aún no hace falta cargar la mochila con más nombres.

## Basta con Aiur, la Khala y los Nerazim.

Una sociedad que convirtió la conexión mental en la base de su estabilidad y otra que prefirió el exilio antes que aceptarla.





# Ya tenemos a las tres especies delante.

Ahora podemos mirar por fin la pieza que estaba detrás de dos de ellas mucho antes de que un humano llegara al Koprulu.

# Aquí es donde StarCraft cambia de tamaño.



CAPÍTULO 5

# XEL'NAGA

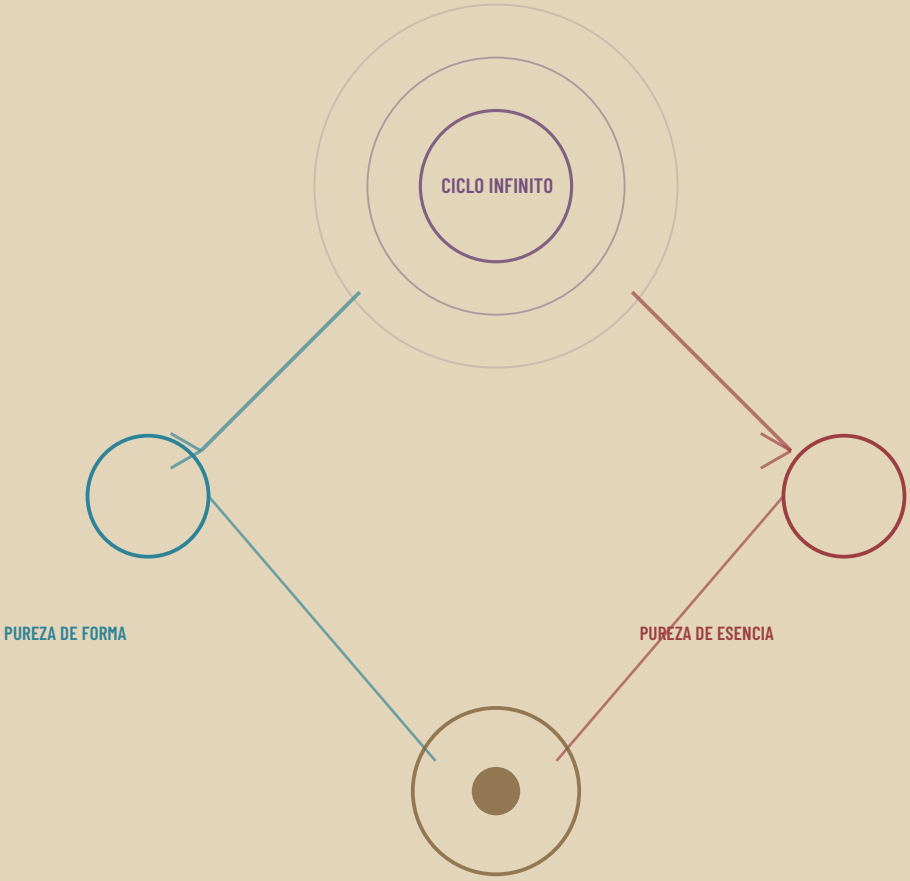
**Aquí Blizzard cambió las reglas mientras la partida ya estaba empezada.**



Cuando salió StarCraft en 1998, la historia de los **Xel'Naga** se contaba de una forma bastante lineal. Eran una civilización antiquísima que había guiado la evolución de los protoss buscando la llamada **pureza de forma** y después la de los zerg buscando la **pureza de esencia.**

Con el canon moderno, sobre todo a partir de StarCraft II, esa explicación se reorganiza alrededor de una figura que ya hemos nombrado: Amon. Los Xel'Naga son seres procedentes del **Vacío,** una realidad distinta del universo material, y forman parte del llamado **Ciclo Infinito.** La versión útil para nosotros es sencilla: estimulan la vida y esperan que, con el tiempo, aparezcan especies capaces de reunir dos cualidades complementarias, pureza de forma y pureza de esencia, de las que pueda surgir una nueva generación de Xel'Naga.

## VACÍO



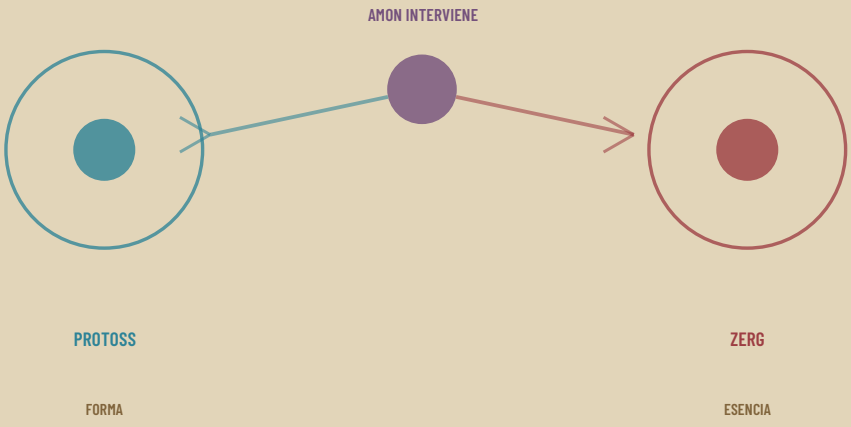

ESQUEMA EDITORIAL · NO A ESCALA

**Amon rechaza ese proceso.**

En lugar de esperar, interviene.

Los protoss ya existían antes de él. Los zerg también. Amon altera su desarrollo, favoreciendo en los primeros la pureza de forma y manipulando en los segundos la pureza de esencia hasta someter una rama de la especie a la estructura del Overmind.

## ESPECIES PREEXISTENTES



**Eso corrige una simplificación muy extendida: Amon no fabricó a protoss y zerg desde cero.**



Cogió especies preexistentes y empujó su evolución en la dirección que necesitaba.

El siguiente paso fue intentar combinar ambas. De ahí surgen los **híbridos,** criaturas que mezclan rasgos y poder zerg y protoss.



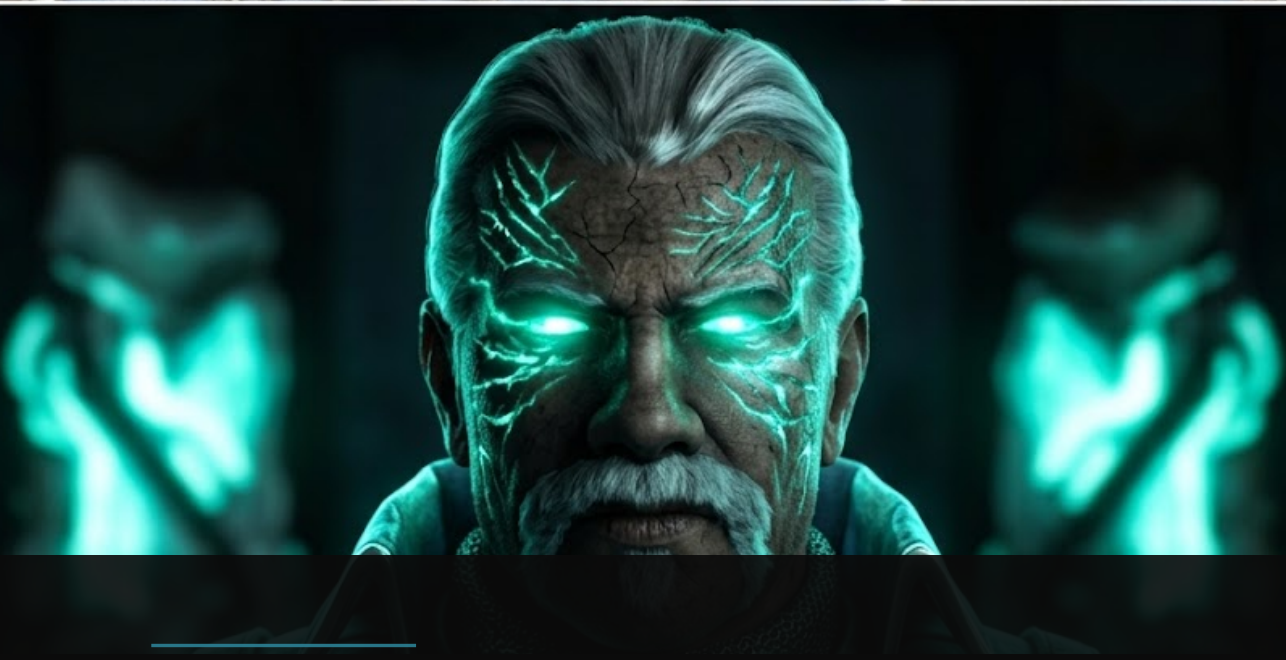
El proyecto no aparece de repente en StarCraft II; Brood War ya había dejado una pista enorme cuando Zeratul descubrió experimentos de Samir Duran con estos seres.

Duran afirmaba servir a un poder superior, aunque Amon todavía no era nombrado. Más adelante esa misma línea continúa bajo la identidad de **Emil Narud,** uno de sus servidores.




MISMA LÍNEA DE TRABAJO





No necesitamos convertir dos nombres en una genealogía: basta con entender que alguien llevaba años preparando piezas para Amon mientras Terran, Zerg y Protoss estaban ocupados intentando matarse entre ellos.



Los demás Xel'Naga acabaron descubriendo la intervención de Amon. La ruptura terminó en guerra, Amon utilizó a los zerg contra los suyos y la mayoría de los Xel'Naga murieron. Él fue derrotado y expulsado al Vacío, pero no destruido definitivamente.

# Por eso puede regresar. También explica mejor al Overmind.

Su directiva hacia los protoss no nació de una obsesión espontánea, y su creación de Kerrigan tampoco fue el gesto consciente de un salvador galáctico. El Overmind estaba atado al plan de Amon e intentó crear una salida para el propio Enjambre.

De repente, cosas que parecían independientes empiezan a tocarse.

**La presión sobre los zerg.**
**La búsqueda de los protoss.**
**Los híbridos.**
**La importancia de Kerrigan.**
**El trabajo oculto de Duran y Narud.**

**Todo apunta hacia el mismo conflicto, aunque los protagonistas todavía tardarán años en entenderlo.**



**Y ese retraso importa, porque la primera vez que Terran, Zerg y Protoss chocan de verdad nadie está pensando en el Ciclo Infinito.**





**Están intentando sobrevivir a una guerra.**



CAPÍTULO 6

# LA GRAN GUERRA

# Cuando empieza StarCraft, los humanos del Koprulu no saben que forman parte de ningún plan cósmico.

**Saben que algo está atacando sus colonias.**





CHAU SARA

Los zerg aparecen en **Chau Sara** y **Mar Sara.** La Confederación responde con torpeza y secretismo mientras los protoss, conscientes del peligro de una infestación descontrolada, toman una medida bastante más directa: esterilizan Chau Sara desde órbita.

> Desde su punto de vista están intentando impedir que el Enjambre se extienda. Si eres un humano atrapado en el planeta, probablemente te dé igual que exista una explicación estratégica excelente.

# Muy buen momento para comprar una casa.



MAR SARA

En Mar Sara, **Jim Raynor** se encuentra en mitad del desastre. Como marshal intenta proteger a la población, choca con las órdenes de la Confederación y termina bajo la órbita de los Sons of Korhal de Arcturus Mengsk.

Mengsk sabe aprovechar el momento. La Confederación pierde credibilidad a cada paso y él ofrece organización, información y una causa política clara. Para Raynor, sumarse a la rebelión no parece entonces una decisión absurda.

CONFEDERACIÓN → REBELIÓN

ORGANIZACIÓN · INFORMACIÓN · CAUSA POLÍTICA

Sarah Kerrigan ya trabaja para Mengsk como Ghost y comparte con Raynor el frente contra la Confederación. Entre ambos surge una relación que hace todavía más importante lo que pasará después, aunque Mengsk está jugando una partida mucho más grande que ellos.

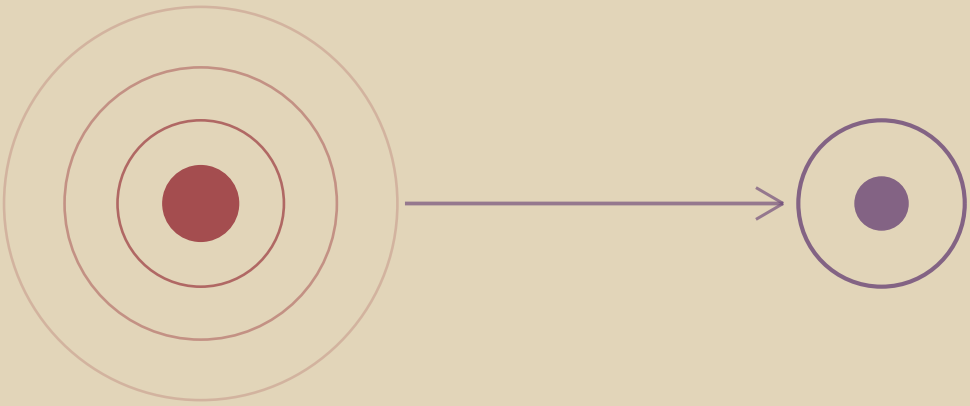
## JIM RAYNOR

## SARAH KERRIGAN

La pieza decisiva son los **psi emitters.** La Confederación había estudiado la relación entre determinadas señales psiónicas y la respuesta zerg. Mengsk se hace con esa tecnología y entiende que puede atraer al Enjambre hacia un objetivo concreto.

CONCEPTO

## PSI EMITTER



SEÑAL PSIÓNICA

ATRAE AL ENJAMBRE

# Ese objetivo es Tarsonis.

Ahora ya tenemos el contexto que faltaba al principio del libro. Tarsonis no era un planeta cualquiera: era el corazón de la Confederación. Si caía, el régimen contra el que Mengsk llevaba años luchando podía derrumbarse con él.

VISUAL 07

# CADENA DE TARSONIS

DECISIÓN POLÍTICA · NO ACCIDENTE



| PSI | INVASIÓN | ORDEN | LA NAVE | KERRIGAN |
|---|---|---|---|---|
| EMITTERS | ZERG | DE CONTENER | SE MARCHA | CAPTURADA |

RESPONSABLE

## ARCTURUS MENGSK

ESQUEMA EDITORIAL · NO A ESCALA

Kerrigan se opone porque comprende el coste. Mengsk no está preparando un ataque contra una base militar aislada; está llevando a los zerg hasta un mundo poblado para destruir a su enemigo político desde dentro.

Aun así, ella cumple la orden de contener a los protoss cuando intentan intervenir. Y después ocurre la escena que ya conocemos.

COSTE DE TARSONIS



OPOSICIÓN ORDEN ABANDONO

Mengsk no envía ayuda. Los zerg capturan a Kerrigan y Raynor entiende de una vez qué clase de hombre ha estado siguiendo. La Confederación cae y Mengsk funda el **Terran Dominion,** convirtiendo una revolución contra un poder autoritario en un nuevo régimen bajo su propio mando.

---

LA CONFEDERACIÓN CAE



TERRAN DOMINION

**Políticamente, gana casi todo. Personalmente, acaba de crear dos enemigos que lo perseguirán durante años.**



RAYNOR



KERRIGAN

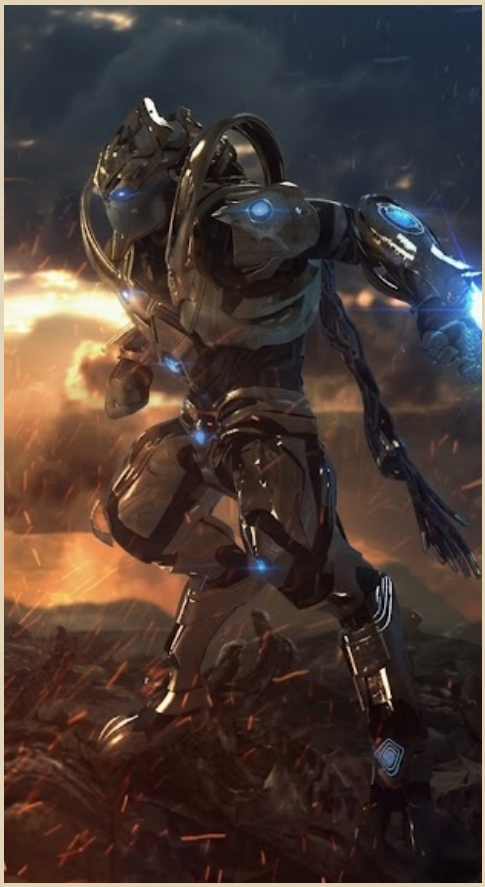
QUEEN OF BLADES

Los zerg transforman a Kerrigan en la **Queen of Blades.** El Overmind no la convierte en una soldado más: aprovecha su enorme potencial psiónico y la coloca en una posición única dentro del Enjambre. Kerrigan conserva memoria, voluntad y personalidad, pero ya no es la agente humana que quedó rodeada en Tarsonis.



MEMORIA · VOLUNTAD · PERSONALIDAD

Mientras Mengsk consolida el Dominio y Raynor rompe con él, la guerra zerg-protoss entra en su fase más destructiva. El Overmind busca a los protoss y termina encontrando el camino hacia **Aiur.**



OVERMIND → AIUR

Una parte de esa catástrofe nace del contacto entre Zeratul y el propio Enjambre: la energía del Vacío que utilizan los Nerazim puede destruir de forma permanente algunos de sus grandes organismos de control, pero ese enfrentamiento también permite al Overmind percibir información que conduce hasta el mundo natal protoss.



---

Aiur es invadida. Aquí **Tassadar** toma una decisión que rompe con la ortodoxia de su pueblo. En vez de rechazar a los Nerazim por tradición, trabaja con Zeratul y acepta que la forma habitual de combatir no basta contra el Overmind.

La solución termina siendo un sacrificio. Tassadar combina su poder templario con energía del Vacío, utiliza la **Gantrithor** y se lanza contra el Overmind. El ataque destruye a la gran mente del Enjambre.

GANTRITHOR



OVERMIND





**Tassadar muere también.**
**De verdad.**

Ese punto importa porque StarCraft II jugará más adelante con apariciones que parecen contradecirlo, pero no lo hacen. El sacrificio de Tassadar cierra la Gran Guerra y deja a los protoss vivos a costa de perder una de sus figuras centrales y ver Aiur devastada.



TASSADAR

Los zerg se quedan sin Overmind. Los supervivientes protoss tendrán que abandonar su mundo. Raynor pasa de rebelde contra la Confederación a enemigo del Dominio. Mengsk ocupa el poder que llevaba años buscando y Kerrigan queda dentro de un Enjambre sin la mente que la creó.

## DESPUÉS DE LA GRAN GUERRA



TERRAN

DOMINIO



ZERG

SIN OVERMIND



PROTOSS

SIN AIUR

**La guerra termina, pero nadie vuelve al punto de partida. Y alguien muy lejos del Koprulu decide que el caos ha creado una oportunidad.**



# La Tierra entra en escena.



CAPÍTULO 7

# BROOD WAR

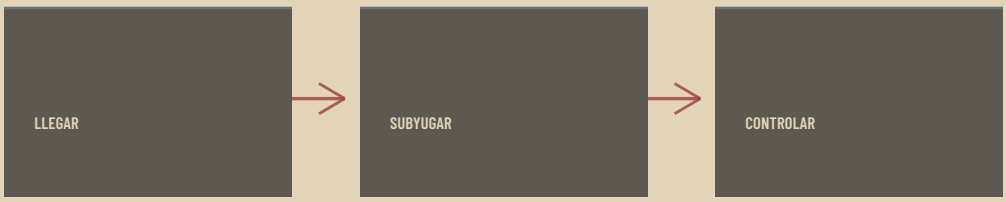
La expedición de la Tierra llega cuando el sector parece especialmente fácil de romper. Aiur está devastada. Los protoss supervivientes se refugian en Shakuras junto a los Nerazim. El Overmind ha muerto y el Swarm ha quedado fragmentado, mientras el nuevo Dominio de Mengsk todavía está consolidando su poder.



AIUR DEVASTADA · SHAKURAS · SWARM FRAGMENTADO

El **United Earth Directorate,** o UED, contempla ese panorama y envía una fuerza al Koprulu para imponer autoridad terrestre y controlar las amenazas alienígenas. No viene a negociar una reunificación familiar.

## UED



NUEVO OVERMIND

Su mayor golpe consiste en localizar al **nuevo Overmind** que algunos cerebrates zerg están formando en Char. La criatura todavía es inmadura y el UED consigue subyugarla, obteniendo durante un tiempo control sobre una parte enorme del Enjambre.




CONTENCIÓN UED

**Es difícil imaginar una demostración de fuerza mayor: humanos llegados desde la Tierra controlando la estructura central de los zerg poco después de desembarcar en el sector. El problema tiene nombre.**

HUMANOS · ESTRUCTURA CENTRAL ZERG · CONTROL

VISUAL 09

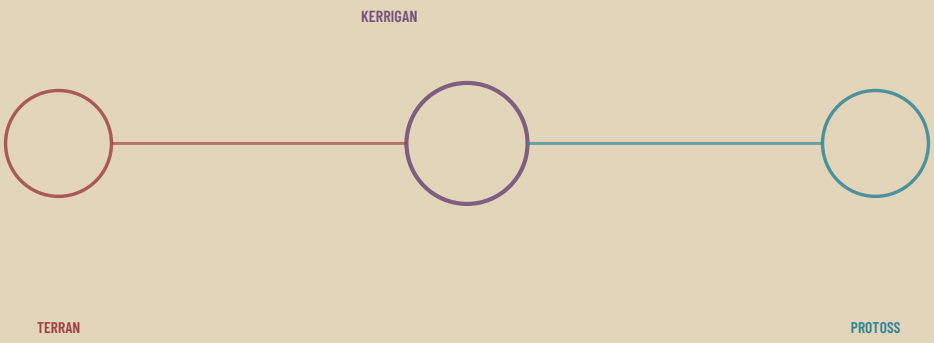
# ¿QUIÉN INTENTA CONTROLAR EL SWARM SIN EL OVERMIND ORIGINAL?



**Kerrigan. Sin el Overmind original por encima, la Queen of Blades ya no está dispuesta a volver a ocupar un lugar subordinado. Durante Brood War utiliza alianzas con Terran y Protoss mientras le sirven, enfrenta a sus enemigos entre sí y va eliminando las piezas que pueden limitar su control del Swarm.**

No hay una redención secreta escondida aquí. Kerrigan puede colaborar con Raynor o con los protoss cuando sus objetivos coinciden y seguir haciendo cosas terribles después. Esta etapa es precisamente la que la convierte en uno de los poderes más peligrosos del sector.

ALIANZAS DE USO

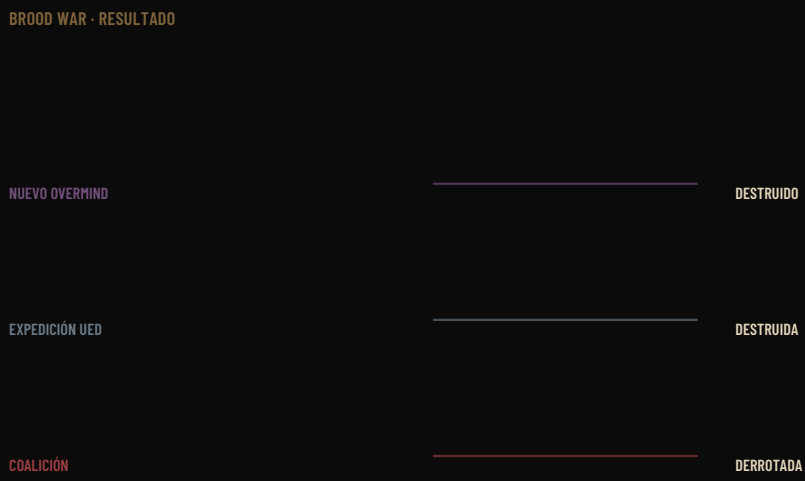




ENERGÍA DEL VACÍO

El nuevo Overmind es el gran obstáculo. Kerrigan necesita a Zeratul porque la energía del Vacío que ya ayudó a destruir estructuras zerg en la Gran Guerra puede acabar con él de forma definitiva. Consigue obligarlo a actuar y el nuevo Overmind muere.

La vieja estructura del Enjambre deja de tener un centro capaz de competir con ella. Al final de Brood War, Kerrigan domina el Swarm y derrota a la coalición que intenta frenarla. La expedición del UED queda destruida y la Tierra no lanza una segunda invasión durante la narrativa que estamos siguiendo, aunque material oficial posterior deja claro que acabó averiguando qué había ocurrido con su fuerza expedicionaria.



Mengsk sobrevive. Raynor también. Los protoss continúan recomponiéndose desde Shakuras. Pero el equilibrio ha cambiado: Kerrigan ya no es la creación de otro poder esperando órdenes.

EL EQUILIBRIO QUE SOBREVIVE



MENGSK

DOMINIO



RAYNOR

REBELIÓN



PROTOSS

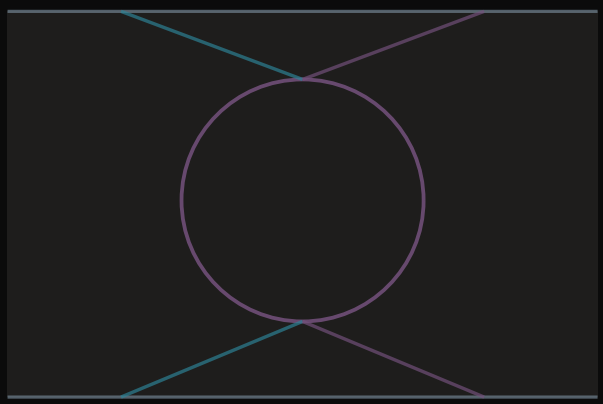
SHAKURAS



Es quien manda.

Y mientras todos están ocupados con ella, Zeratul encuentra algo que no encaja con ninguna de las guerras visibles. En una instalación secreta descubre **híbridos zerg/protoss.** Allí aparece **Samir Duran,** que había operado como agente terran pero admite servir a un poder superior.

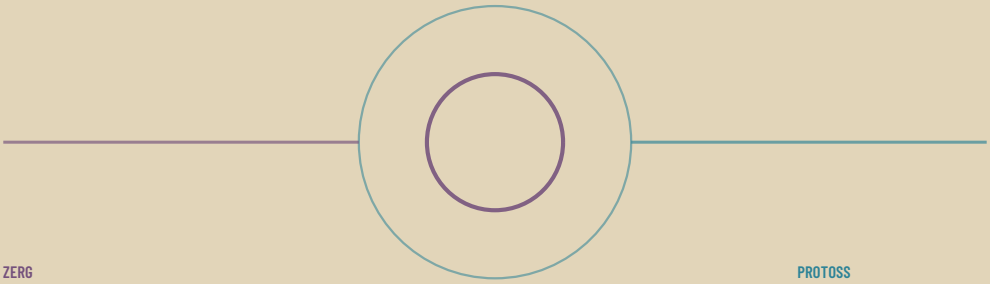
INSTALACIÓN SECRETA



**Amon todavía no es nombrado. Ese detalle es importante.**

Brood War no revela al gran antagonista de StarCraft II; deja la semilla. Alguien está combinando las dos especies que décadas más tarde sabremos que Amon había manipulado desde tiempos remotos.

LA SEMILLA

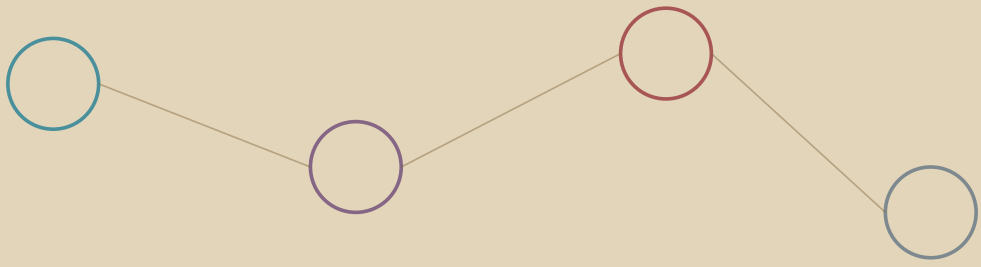



ALGUIEN LOS ESTÁ COMBINANDO

# La conexión ya existe. Los personajes aún no pueden verla completa.

Después pasan años sin que una nueva guerra resuelva nada. Mengsk sigue gobernando el Dominio, Kerrigan conserva el Enjambre y Raynor mantiene una rebelión que parece incapaz de derribar al hombre que traicionó a ambos.

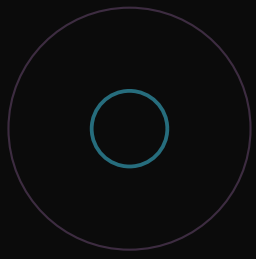
SECTOR KOPRULU · DESPUÉS DE LA GRAN GUERRA



PROTOSS SWARM DOMINIO UED

AÑOS DESPUÉS

**Entonces Zeratul vuelve con una advertencia. Y Raynor recibe una oportunidad que llevaba demasiado tiempo creyendo imposible. Recuperar a Kerrigan.**



ADVERTENCIA

RECUPERAR A KERRIGAN

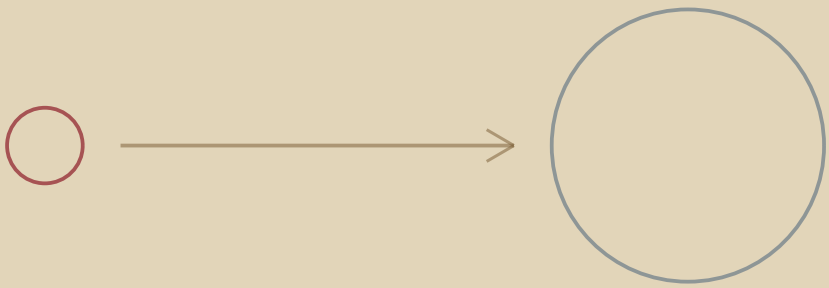


CAPÍTULO 8

# WINGS OF LIBERTY

Cuando empieza Wings of Liberty, Jim Raynor lleva años luchando contra Arcturus Mengsk sin conseguir derribarlo. Dirige a **Raynor's Raiders,** una fuerza rebelde pequeña frente al poder del Dominio. Sigue siendo testarudo, sigue odiando a Mengsk y sigue cargando con Tarsonis como una herida que nunca ha terminado de cerrar.

ESCALA DEL CONFLICTO



TYCHUS FINDLAY

Kerrigan, mientras tanto, continúa siendo la Queen of Blades. Entonces reaparece **Tychus Findlay,** un viejo compañero de Raynor que sale de prisión metido dentro de una armadura que funciona también como mecanismo de control.



ARMADURA

POTENCIA

CONTROL

**Cero señales de que traerlo a bordo vaya a complicar absolutamente nada.**

Tychus acompaña a los Raiders mientras Raynor empieza a recuperar fragmentos de un antiguo artefacto Xel'Naga. Las piezas terminan formando el **Keystone,** una tecnología cuyo verdadero alcance ellos todavía no comprenden.



CONCEPTO · KEYSTONE



La búsqueda acaba conectándolos con **Valerian Mengsk,** hijo de Arcturus. Valerian quiere demostrar que no es simplemente una copia de su padre y propone una alianza inesperada: utilizar el Keystone contra Kerrigan en **Char,** uno de los grandes bastiones zerg. El artefacto puede alterar la energía que sostiene su transformación.



RAYNOR ALIANZA IMPROBABLE VALERIAN

Para Raynor, la idea toca exactamente el punto que nunca consiguió abandonar.

# Salvarla.

Pero Wings of Liberty añade una razón mucho mayor para intentarlo. Zeratul entrega a Raynor recuerdos y visiones sobre la amenaza que lleva años siguiendo. Lo que ve apunta al regreso de Amon y a un futuro en el que los zerg acaban siendo utilizados contra los protoss hasta conducirlos a la destrucción.



Kerrigan resulta necesaria para evitar ese desenlace. La formulación importa: no existe una profecía que diga literalmente «Sarah Kerrigan es la elegida y salvará la galaxia». Zeratul interpreta las visiones y concluye que ella es una pieza crítica para impedir el futuro que Amon intenta provocar.

LA FORMULACIÓN IMPORTA

## NO: PROFECÍA LITERAL

## SÍ: PIEZA CRÍTICA



CHAR

De repente, atacar Char no es solo una cuestión personal. Raynor y Valerian reúnen fuerzas y llevan el Keystone hasta el corazón del Swarm. La operación consigue afectar a Kerrigan y elimina gran parte de su transformación zerg, devolviéndola a una forma humana.

**No es una cura mágica que borra todo lo ocurrido. Su relación con los zerg no desaparece y las consecuencias de los años como Queen of Blades tampoco.**

FORMA HUMANA ≠ PASADO BORRADO



**Raynor llega hasta ella. Y Tychus revela por fin el precio real de su libertad.**

---

LIBERTAD

PRECIO

Su armadura estaba ligada a un acuerdo secreto con Mengsk. Para salir de su prisión tenía que matar a Kerrigan.

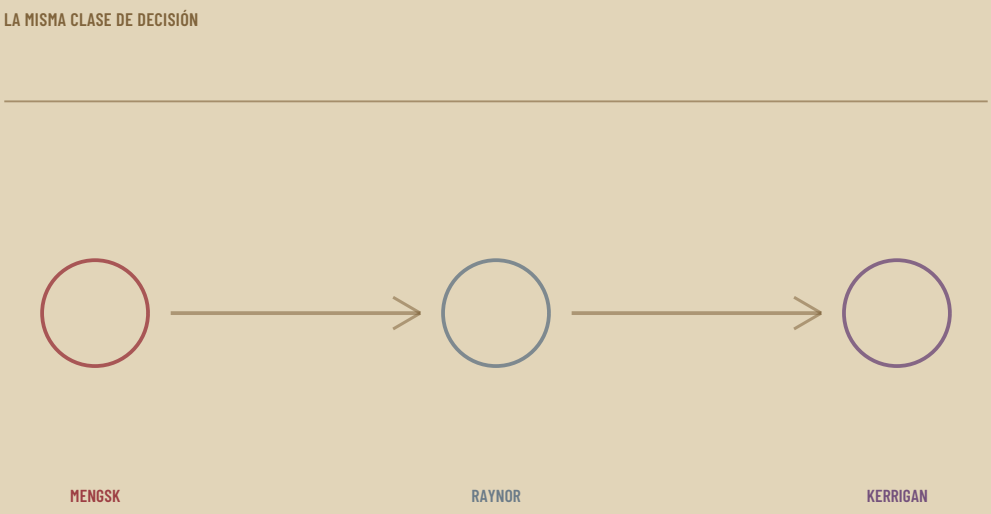
LIBERTAD CON CONDICIONES

MENGSK → TYCHUS

OBJETIVO · KERRIGAN

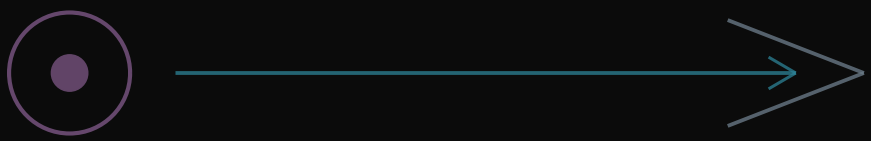
Después de Tarsonis, Raynor vuelve a encontrarse delante de la misma clase de decisión: Mengsk quiere que Kerrigan sea sacrificada porque le conviene.

# Esta vez Raynor está allí.



# Mata a Tychus. Y se marcha con Kerrigan.

ECO INVERTIDO · TARSONIS / CHAR



KERRIGAN SALE CON RAYNOR

Wings of Liberty termina con una victoria enorme, pero no limpia. Kerrigan ha dejado de dirigir el Swarm y sigue viva, justo lo que Zeratul había concluido que necesitaban para impedir el futuro de Amon. Raynor, además, consigue sacar de Char a la mujer que no pudo rescatar años atrás.



KERRIGAN



RAYNOR



AMON

Nada de eso elimina el pasado. Mengsk sigue vivo. Kerrigan sigue recordando Tarsonis, su transformación y todo lo que hizo después. El Swarm continúa existiendo sin ella, con figuras como **Zagara** intentando ocupar el espacio que ha quedado libre.

MENGSK · VIVO

KERRIGAN · RECUERDA

SWARM · CONTINÚA

Y la amenaza de Amon sigue avanzando. La pregunta inmediata, sin embargo, vuelve a ser mucho más humana.

## ¿Qué hace Sarah Kerrigan ahora que vuelve a tener delante al hombre que la abandonó?

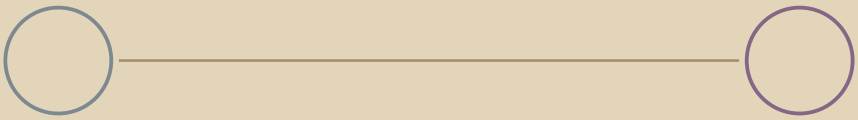


CAPÍTULO 9

# HEART OF THE SWARM

Kerrigan recupera una forma humana, pero no una vida normal. Al comienzo de Heart of the Swarm permanece en territorio **Umojan** bajo protección e investigación mientras intenta reconstruir su relación con Raynor. Hay una posibilidad, por pequeña que sea, de imaginar algo después de la guerra.

POSIBILIDAD / PODER

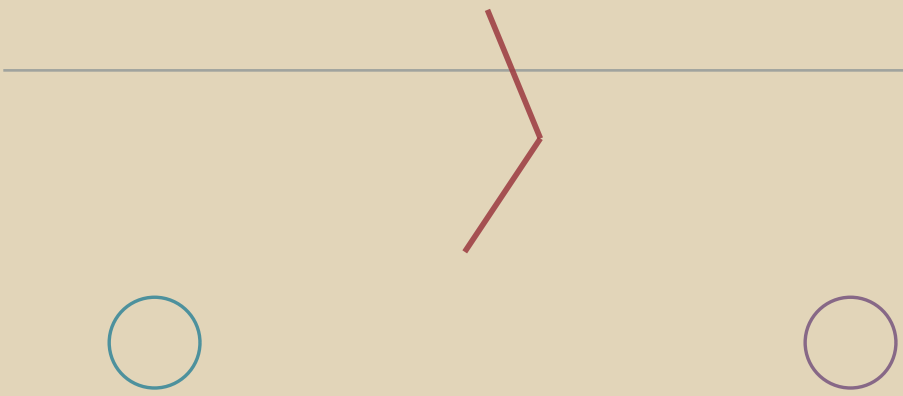


FORMA HUMANA

PODER DEL SWARM

El Dominio la revienta enseguida. Un ataque separa a Kerrigan de Raynor y reactiva el conflicto con Mengsk. Ella llega a una conclusión incómoda: si quiere alcanzarlo, necesita otra vez el poder que acaba de perder.

CALMA FRÁGIL



Así que vuelve
al Swarm.

Kerrigan empieza por reconstruir su autoridad entre los zerg. Regresa a Char, recupera fuerzas y se impone sobre quienes habían empezado a ocupar su lugar. **Zagara,** una broodmother que ha ganado poder durante su ausencia, acaba aceptando su liderazgo.



KERRIGAN AUTORIDAD EN DISPUTA ZAGARA

ABATHUR

También vuelve **Abathur,** el especialista en evolución del Enjambre. Su forma de pensar resume bien la biología zerg: analizar esencia, conservar lo útil, eliminar lo débil y seguir adaptándose.



FUNCIÓN · EVOLUCIÓN



ANALIZAR CONSERVAR ELIMINAR ADAPTAR

Pero Kerrigan no quiere limitarse a reconstruir la Queen of Blades que creó el Overmind. Zeratul la conduce hasta Zerus, el antiguo mundo natal zerg. Allí encuentra a los primal zerg, criaturas que nunca formaron parte de la estructura original del Overmind y que siguen evolucionando mediante competencia y absorción de esencia.



ZERUS · COMPETENCIA · ESENCIA



ELECCIÓN

Kerrigan decide someterse a una transformación distinta. Entra en el antiguo spawning pool del planeta y emerge como **Primal Queen of Blades.**

**Ha vuelto a convertirse en zerg, pero esta vez no porque Mengsk la dejara tirada y otro ser decidiera qué hacer con su cuerpo. Lo hace porque necesita ese poder y acepta el coste por voluntad propia.**

PODER · VOLUNTAD PROPIA · COSTE

**Ese matiz no convierte automáticamente todas sus decisiones en buenas. Sí cambia quién las toma.**

Con el Swarm otra vez bajo su control, Kerrigan va tras **Narud.** El personaje conecta con Samir Duran, el agente de Brood War que trabajaba con híbridos y decía servir a un poder superior. Ahora queda claro que ese hilo conduce hasta Amon.

VISUAL 10

## LA RED DE AMON



**Narud es uno de sus antiguos servidores y lleva años participando en el proyecto híbrido. Kerrigan lo mata.**

**La amenaza de Amon deja de parecer una profecía lejana. Su maquinaria lleva demasiado tiempo dentro del sector.**

**Aun así, para Kerrigan queda una cuenta pendiente mucho más personal. Korhal.**

CUENTA PENDIENTE

KERRIGAN → KORHAL



KORHAL

Mengsk. El Swarm invade el corazón del Dominio. Raynor vuelve a encontrarse con Kerrigan en esta etapa, pero ya no puede imaginar que «salvarla» significa decidir por ella qué debe ser. Sarah ha elegido regresar al Enjambre y él tiene que enfrentarse a una realidad mucho más complicada que recuperar a la mujer que conoció antes de Tarsonis.

Mengsk aguanta hasta el final y utiliza tecnología relacionada con el Keystone contra Kerrigan.

# No basta.

Ella lo mata. Arcturus Mengsk había construido su poder utilizando a todos los que tenía alrededor como piezas. Al final muere a manos de la persona que sacrificó para abrirse camino hasta la cima. Con él fuera, **Valerian Mengsk** queda al frente del Dominio. Kerrigan vuelve a dirigir el Swarm y empieza a preparar a Zagara para un futuro en el que quizá tenga que seguir sin ella. La venganza contra Mengsk ha terminado, pero el conflicto principal ya se ha desplazado a otro nivel.

DESPUÉS DE MENGSK



VALERIAN

DOMINIO



KERRIGAN

SWARM

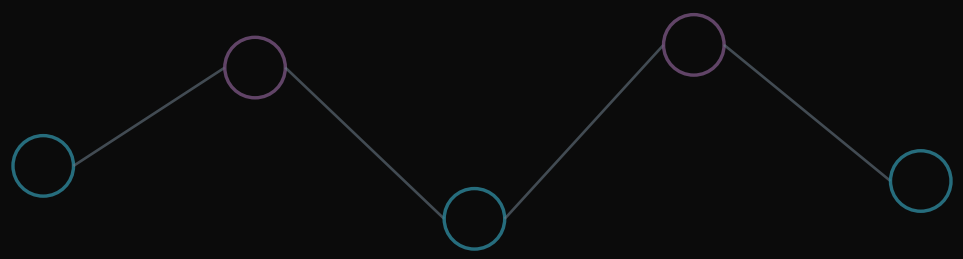


ZAGARA

FUTURO

**Amon está regresando. Y la especie que posee la conexión psiónica colectiva más profunda del sector está a punto de descubrir lo peligroso que puede ser tener millones de mentes unidas por la misma red.**

SIGUIENTE FRENTE





CAPÍTULO 10

# LEGACY OF THE VOID

Artanis empieza Legacy of the Void intentando recuperar Aiur. Para los protoss, volver al mundo que perdieron durante la Gran Guerra no es solo una operación militar. Aiur es casa, memoria y una herida abierta desde la invasión del Overmind. Recuperarlo parece la forma de demostrar que su civilización puede levantarse otra vez.

# AIUR



CASA



MEMORIA

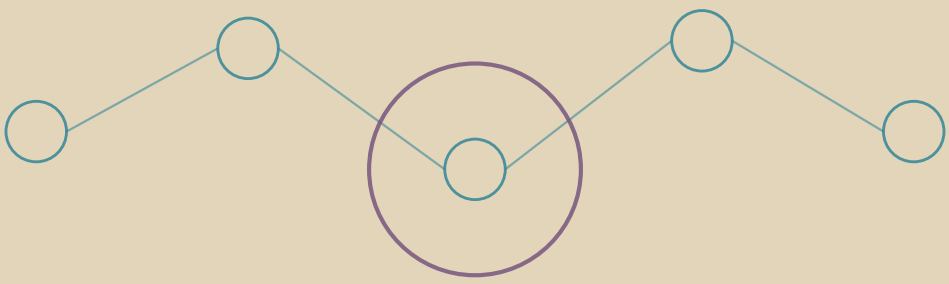


HERIDA

Amon convierte ese regreso en una trampa. La **Khala,** la red psiónica que durante siglos había unido a los Khalai, le ofrece un canal directo hacia ellos. Amon aprovecha esa conexión para someter a los protoss enlazados a ella y alcanza incluso a Artanis.

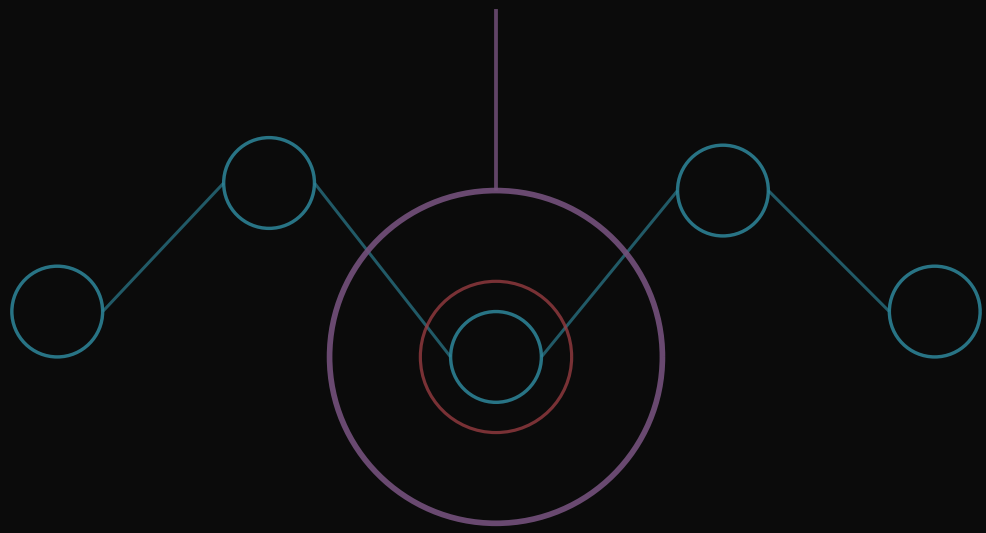
REGRESO

TRAMPA



AMON ENTRA POR LA RED

# KHALA COMPROMETIDA



INDIVIDUOS RED COMPARTIDA CANAL DE CONTROL

ZERATUL

La Khala no se revela de repente como una mente colmena. Sigue siendo lo que ya era: una red compartida entre individuos. Precisamente por eso resulta tan peligrosa cuando alguien consigue entrar por ella. **Zeratul** libera a Artanis cortando su conexión neural.



ARTANIS QUEDA FUERA DEL CANAL

**Muere durante el enfrentamiento.**

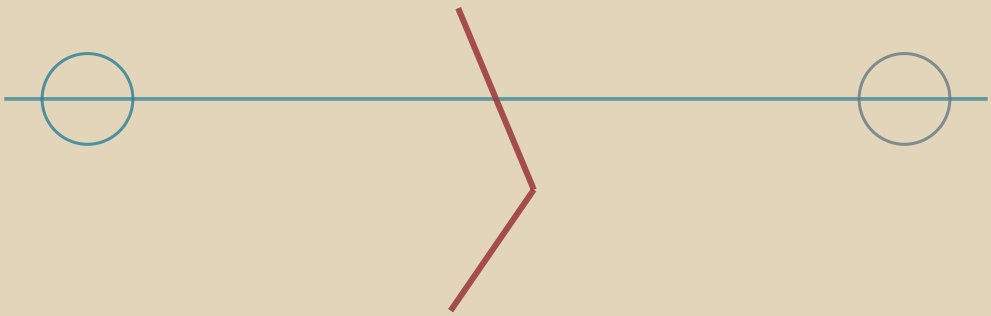
**No hay una salida posterior que rebaje ese momento. El protoss que descubrió cómo herir al Enjambre, siguió el rastro de los híbridos y llevó hasta Raynor las visiones sobre Amon llega hasta aquí. Artanis vive porque él no.**

RUTA DE ZERATUL

OVERMIND · HÍBRIDOS · AMON · ARTANIS

A partir de ese instante, sobrevivir exige hacer algo que habría resultado impensable para buena parte de los Khalai: renunciar físicamente a la Khala. Los protoss conectados empiezan a cortar sus apéndices neurales para quedar fuera del alcance de Amon.

RENUNCIAR A LA KHALA



CONEXIÓN

SUPERVIVENCIA

**No están apagando una radio. Están rompiendo una estructura alrededor de la que su cultura llevaba generaciones construyéndose.**

NO ES APAGAR UNA RADIO

IDENTIDAD

MEMORIA

COMUNIDAD

UNA ESTRUCTURA CULTURAL SE ROMPE



SPEAR OF ADUN

El intento de recuperar Aiur fracasa y Artanis necesita una base desde la que reorganizar la resistencia. La encuentra en la **Spear of Adun**, una gigantesca arkship protoss antigua que se convierte en centro de operaciones.

Desde allí empieza a reunir fuerzas que no encajan de forma limpia en una única sociedad. Están los Khalai liberados y los Nerazim. También los **Purificadores,** inteligencias protoss sintéticas capaces de conservar o reproducir personalidades de antiguos guerreros en cuerpos mecánicos. No son «protoss que subieron su mente antes de morir» como regla general, sino una rama artificial creada por los propios protoss y tratada durante mucho tiempo como herramienta.

KHALAI

TRADICIÓN LIBERADA

SIN KHALA

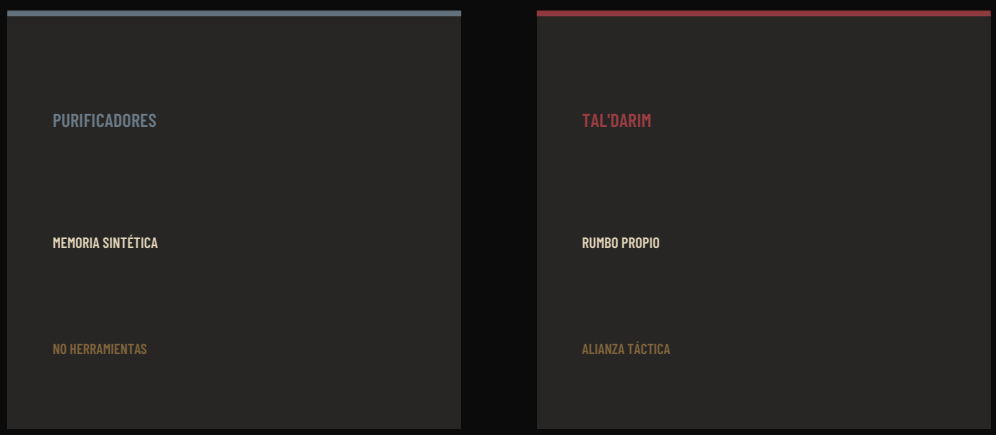
NERAZIM

IDENTIDAD PROPIA

EXILIO Y REFUGIO

¿Y QUÉ CONSERVA CADA UNA?

Artanis necesita su ayuda y, de paso, aceptar que no puede reconstruir el futuro limitándose a restaurar exactamente el pasado. Los **Tal'darim** complican aún más la foto. Son protoss que han servido a Amon dentro de una cultura brutalmente jerárquica. **Alarak** termina rebelándose contra su líder y coopera con Artanis porque ambos quieren ver muerto al mismo enemigo.



Cooperar no significa integrarse. Los Tal'darim de Alarak no acaban absorbidos para siempre dentro de los Daelaam, la estructura protoss encabezada por Artanis. Durante la guerra son aliados porque sus intereses coinciden. Después siguen teniendo identidad y rumbo propios.

**COOPERAR** ≠ **INTEGRARSE**



DAELAAM TAL'DARIM

La campaña golpea también a Shakuras. El mundo que había servido de refugio a los Nerazim tras la caída de Aiur queda invadido por fuerzas de Amon. La población logra ser evacuada y los protoss toman una decisión definitiva: destruir el planeta para aniquilar una concentración enorme del enemigo y negárselo por completo.

## SHAKURAS





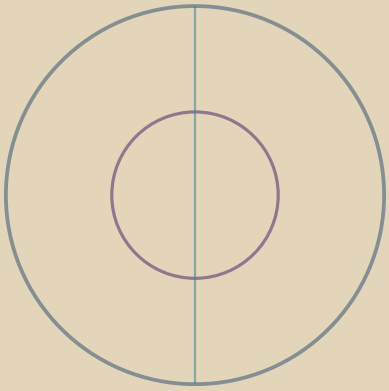
Shakuras desaparece.

# Los Nerazim sobreviven. Su hogar no.

EVACUACIÓN · SUPERVIVENCIA · PÉRDIDA

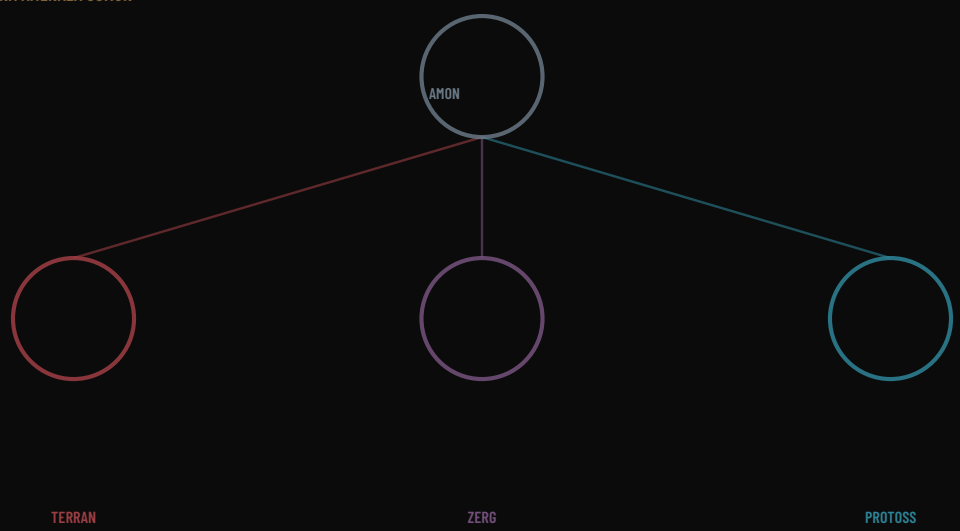
La coalición acaba llegando a **Ulnar,** un antiguo santuario Xel'Naga. Allí la historia que parecía lejana en el capítulo cinco deja de ser arqueología: los protagonistas descubren la magnitud de la guerra que Amon inició contra los suyos y entienden que no hay una civilización Xel'Naga esperando tranquilamente para arreglar lo que ocurre.

# ULNAR



La mayor parte ha muerto. Amon, en cambio, consigue regresar al universo material y la amenaza deja de ser un asunto protoss. Terran, Zerg y Protoss necesitan colaborar porque el enemigo que manipuló las dos especies antiguas desde el principio ya está delante de ellos.

UNA AMENAZA COMÚN





KEYSTONE

El **Keystone** vuelve a entrar en juego. El mismo artefacto Xel'Naga que había permitido alterar la transformación de Kerrigan puede utilizarse ahora dentro del conflicto contra Amon. Con su ayuda y la acción conjunta de la coalición, los protagonistas consiguen expulsarlo del universo material.



TERRAN · ZERG · PROTOSS

**Eso libera Aiur y permite a los protoss recuperar su mundo natal. Pero la victoria no devuelve el reloj atrás.**

La Khala ha dejado de ser la columna vertebral de los Khalai. Zeratul ha muerto. Shakuras ha sido destruida. Los Purificadores forman parte de un nuevo equilibrio y los Tal'darim han demostrado que una alianza contra Amon no equivale a una reunificación total.

LA VICTORIA NO DEVUELVE EL RELOJ

| | |
|---|---|
| KHALA | ROTA |
| ZERATUL | MUERTO |
| SHAKURAS | DESTRUIDA |
| COALICIÓN | NO REUNIFICACIÓN |

NUEVO EQUILIBRIO

**Artanis recupera Aiur, pero el pueblo que vuelve no es el mismo que lo perdió. Y Amon tampoco está muerto.**



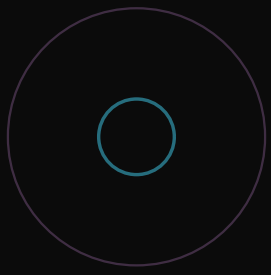
RECUPERAR ≠ RESTAURAR



EL VACÍO

Ha sido expulsado al Vacío, que es exactamente donde puede seguir existiendo. Kerrigan no está dispuesta a dejar la historia ahí. Si Amon sobrevive, todo lo ocurrido puede empezar otra vez. Así que convoca a Raynor y a Artanis para una última campaña, esta vez fuera del universo material. No van a contenerlo.

# Van a terminar el trabajo.



RAYNOR · ARTANIS · KERRIGAN



CAPÍTULO 11

# EPÍLOGO

KERRIGAN · RAYNOR · ARTANIS

## EL VACÍO

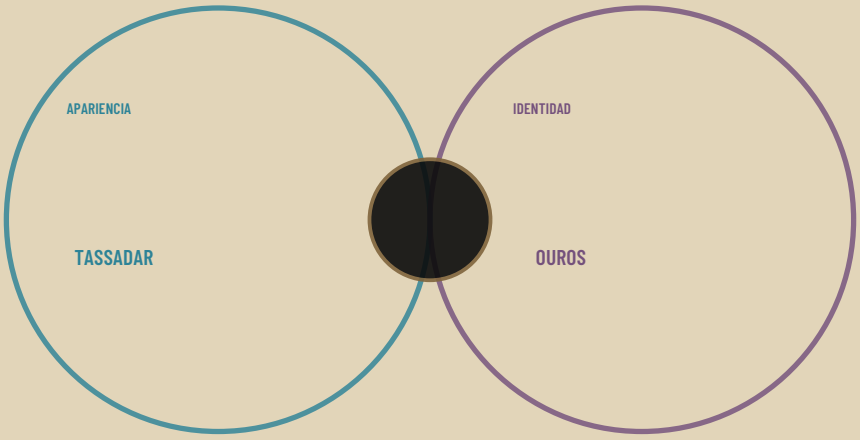
El **Vacío** es la realidad de la que proceden los Xel'Naga, y allí entran Kerrigan, Raynor y Artanis para acabar con Amon de forma definitiva. Dentro encuentran a **Ouros,** el último Xel'Naga leal realmente relevante para el desenlace. Su aparición resuelve además una rareza que llevaba tiempo acompañando a Zeratul.



ESCALA FUERA DEL UNIVERSO MATERIAL

**La figura que se había presentado ante él con el aspecto de Tassadar no era Tassadar. Era Ouros utilizando su apariencia.**

CORRECCIÓN DE IDENTIDAD



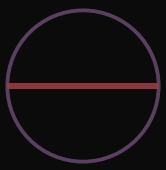

UNA FORMA PRESTADA · NO UNA RESURRECCIÓN

Tassadar murió cuando destruyó al Overmind. StarCraft II no borra ese sacrificio ni lo convierte en un truco posterior; reinterpreta aquellas apariciones como parte de la intervención de Ouros.

# TASSADAR

SACRIFICIO

MUERTE



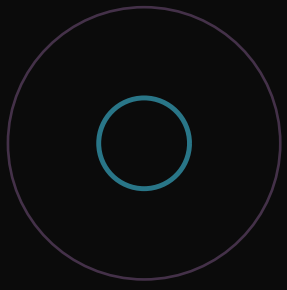
PERMANECE

INTACTO

El Xel'Naga tampoco puede destruir a Amon sin más. Su papel consiste en transferir su esencia y poder a Kerrigan, permitiendo que ella complete una transformación que ya no tiene nada que ver con volver a ser Queen of Blades.



# Kerrigan asciende como Xel'Naga.



# LAS CINCO FORMAS DE KERRIGAN





RESOLUCIÓN

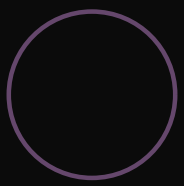
Con ese poder se enfrenta a Amon y lo destruye definitivamente. Ahí termina la guerra que llevaba escondida detrás de la saga. No desaparecen los conflictos entre Terran, Zerg y Protoss, ni se arreglan mágicamente todas sus sociedades. Simplemente deja de existir la entidad que llevaba desde tiempos remotos manipulando parte de su evolución y empujando el tablero hacia el mismo desenlace.




EL TABLERO SOBREVIVE



TERRAN



ZERG



PROTOSS



TIEMPO DESPUÉS

Después, StarCraft baja el volumen. Tiempo más tarde, Raynor está en Joeyray's Bar. Una figura con apariencia humana de Kerrigan aparece y ambos se marchan juntos.

Eso es lo que vemos. El juego no confirma que Kerrigan haya vuelto biológicamente a ser una humana normal. Tampoco dice que Raynor muera ni obliga a interpretar la escena como una alucinación. Después de todo lo que han atravesado, desaparecen del escenario sin que StarCraft convierta ese último momento en una ficha técnica.

LO QUE EL JUEGO NO FIJA

| | |
|---|---|
| BIOLOGÍA | NO CONFIRMADA |
| MUERTE DE RAYNOR | NO CONFIRMADA |
| ALUCINACIÓN | NO IMPUESTA |

**Y funciona precisamente por eso. La saga había pasado años separándolos, transformándolos y obligándolos a decidir cuánto estaban dispuestos a perder por el otro. El cierre no necesita explicar dónde viven después ni qué naturaleza exacta tiene Kerrigan en ese momento.**

SEPARARSE

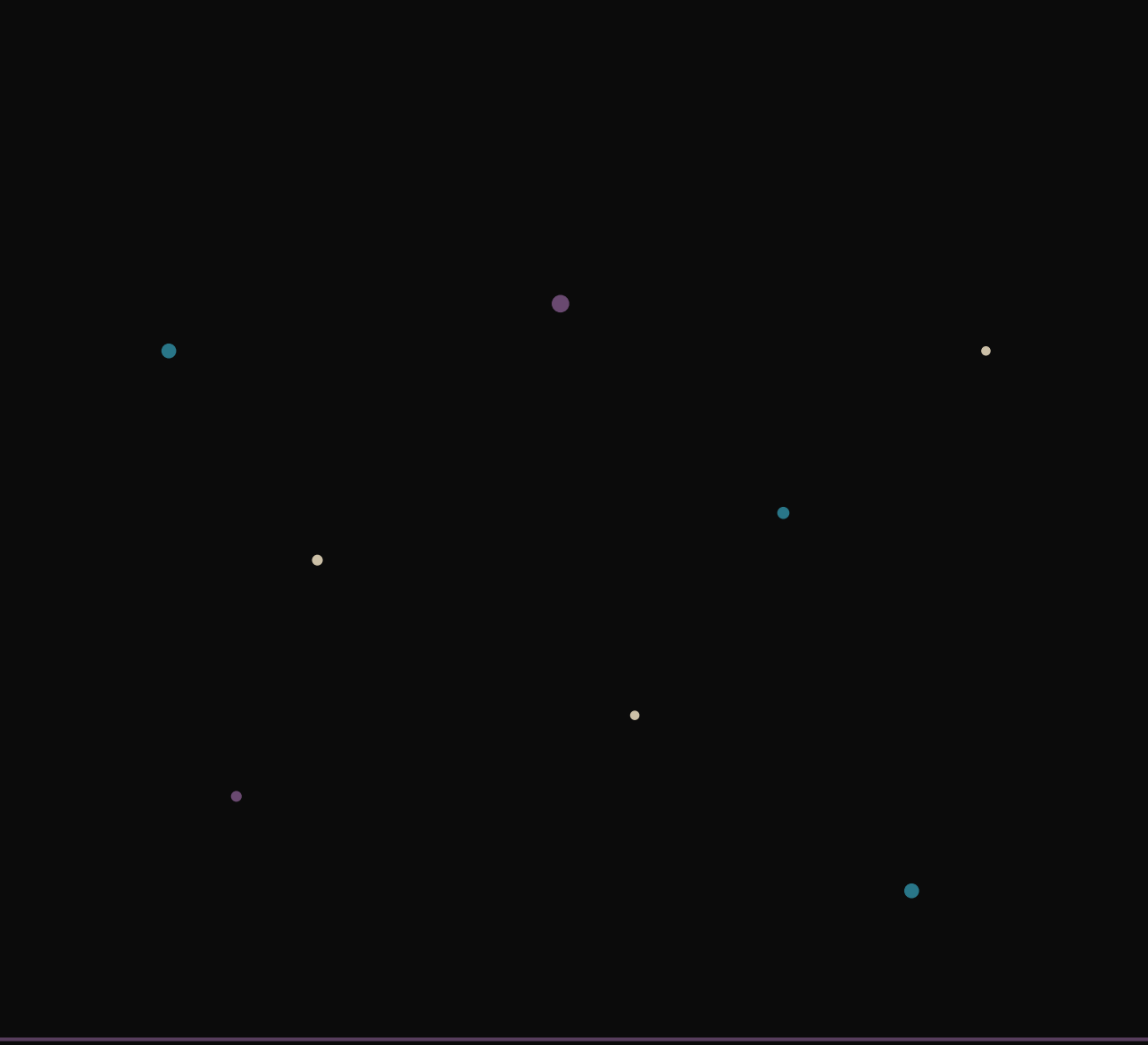
TRANSFORMARSE

ELEGIRSE

# Se van.



SIN EXPLICACIÓN AÑADIDA



EL ARCO PRINCIPAL TERMINA

# El arco principal termina. El Sector Koprulu sigue ahí.



CAPÍTULO 12

# ¿Y DESPUÉS QUÉ?

Matar a Amon no convierte el Sector Koprulu en un lugar tranquilo. Elimina la amenaza que había terminado conectando toda la saga, pero Terran, Zerg y Protoss siguen teniendo que vivir con las consecuencias.

SIN ENEMIGO ÚNICO



TERRAN



ZERG



PROTOSS

En el Dominio gobierna **Valerian Mengsk.** Hereda el imperio de su padre e intenta reformarlo y estabilizarlo después de años de guerra, autoritarismo y destrucción.

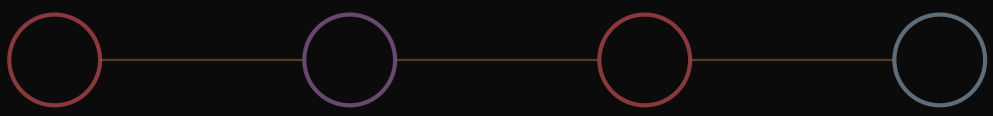


Eso no significa que todo el mundo esté encantado con la idea. **Nova Covert Ops** es el principal arco jugable posterior a Legacy of the Void y sigue a **Nova Terra,** una Ghost extremadamente poderosa. La historia muestra un Dominio todavía inestable, donde el miedo a los alienígenas puede utilizarse con mucha facilidad contra un gobierno que intenta cambiar.



La organización **Defenders of Man** explota exactamente ese miedo. Presenta a Valerian como un líder incapaz de proteger a la humanidad mientras provoca o manipula ataques zerg mediante psi emitters para alimentar su propio discurso. La misma tecnología que Mengsk utilizó para atraer al Enjambre sobre Tarsonis vuelve convertida en herramienta política.

TECNOLOGÍA CONVERTIDA EN DISCURSO



MIEDO EMISOR ATAQUE PROPAGANDA

# No está mal como herencia familiar.

Nova descubre además que su memoria ha sido manipulada y acaba desmantelando la conspiración. En el desenlace persigue y mata a su dirigente, Carolina Davis, pese a la orden de Valerian, y termina operando fuera de la cadena de mando habitual del Dominio con su propio equipo.

CADENA DE MANDO



NOVA

**No estamos ante otra Guerra Final. La escala vuelve a ser más humana: propaganda, miedo, obediencia y un Estado intentando reformarse sin dejar de arrastrar aquello que lo construyó.**

PROPAGANDA · MIEDO · OBEDIENCIA · REFORMA



SWARM

El Swarm también entra en una etapa distinta. Kerrigan había preparado a **Zagara** como sucesora, y es ella quien queda al frente de los zerg. Esto no significa que el Enjambre se transforme de repente en una potencia pacifista; significa que por primera vez su rumbo posterior depende de alguien que no es el Overmind ni Kerrigan.

Material oficial como **StarCraft: Evolution** sirve precisamente para mirar ese después. La novela presenta a Valerian tratando de consolidar un Dominio diferente, a Artanis reconstruyendo la sociedad protoss y a Zagara definiendo el futuro del Swarm. Abathur sigue formando parte de esa nueva etapa, porque la evolución zerg no desaparece al terminar una guerra.

NUEVA ETAPA DEL SWARM

ZAGARA

DIRECCIÓN

ABATHUR

EVOLUCIÓN





Los protoss regresan a Aiur, pero tampoco restauran sin más la civilización anterior. La Khala ya no puede ocupar el lugar que tuvo durante siglos, los Nerazim han perdido Shakuras y los Purificadores forman parte de la nueva estructura encabezada por Artanis. Los Tal'darim de Alarak, mientras tanto, mantienen su independencia.

Después de las grandes campañas Blizzard siguió publicando narrativa oficial. Hubo cómics como **Shadow Wars, This Sacred Land** y **Nature of the Beast,** además de relatos publicados alrededor del décimo aniversario de StarCraft II. Son historias más pequeñas que amplían consecuencias y personajes, pero no abren una nueva campaña principal equivalente a la guerra contra Amon.

CÓMICS

RELATOS

CONSECUENCIAS

NO HAY CAMPAÑA PRINCIPAL EQUIVALENTE

# HISTORIAS MÁS PEQUEÑAS

01 — SHADOW WARS

02 — THIS SACRED LAND

03 — NATURE OF THE BEAST

04 — RELATOS · 10.º ANIVERSARIO

Y llegamos al presente de este libro. A **13 de septiembre de 2026,** después de la ceremonia de apertura de BlizzCon y con el evento todavía en curso, no existe un nuevo arco narrativo principal de StarCraft anunciado oficialmente que sustituya el cierre de Legacy of the Void. La programación oficial sitúa StarCraft en el Blizzard Arcade y en la Classic Cup; eso no equivale al anuncio de una nueva campaña narrativa.

CORTE DE VERIFICACIÓN

# 13 SEP 2026

FUENTES OFICIALES

BLIZZCON.COM · BLIZZARD NEWS

**No vamos a convertir filtraciones en canon para que el libro envejezca mal dos días después. Lo que sí podemos cerrar es el estado del tablero. Valerian gobierna un Dominio que intenta reformarse. Zagara dirige el Swarm. Artanis reconstruye a los protoss sobre una realidad distinta a la que existía antes de Amon. Nova opera fuera de la obediencia habitual del Dominio y Raynor y Kerrigan han desaparecido del escenario después de cerrar su arco.**

EL MARCADOR INTERNO NO PASA A LECTOR

No hace falta volver a enumerar todas las guerras para entender lo que ha cambiado. Ahora ya puedes volver al principio y ver algo que los personajes no podían ver.

ANTES DEL MAPA

| | |
|---|---|
| VALERIAN | REFORMA EL DOMINIO |
| ZAGARA | DIRIGE EL SWARM |
| ARTANIS | RECONSTRUYE |
| NOVA | OPERA POR SU CUENTA |

VISUAL 12

# EL TABLERO DESPUÉS DE AMON

### VALERIAN

DOMINIO

REFORMA ABIERTA

### ZAGARA

SWARM

RUMBO PROPIO

### ARTANIS

PROTOSS

RECONSTRUCCIÓN PLURAL

### NOVA

EQUIPO PROPIO

FUERA DE CADENA



CUATRO POSICIONES · SIN ENEMIGO CENTRAL · SIN ALIANZA PERMANENTE

# AHORA YA PUEDES VOLVER AL PRINCIPIO Y VER ALGO QUE ELLOS NO PODÍAN VER.



# El mapa entero.





CAPÍTULO 13

# LO QUE NO TE HEMOS CONTADO

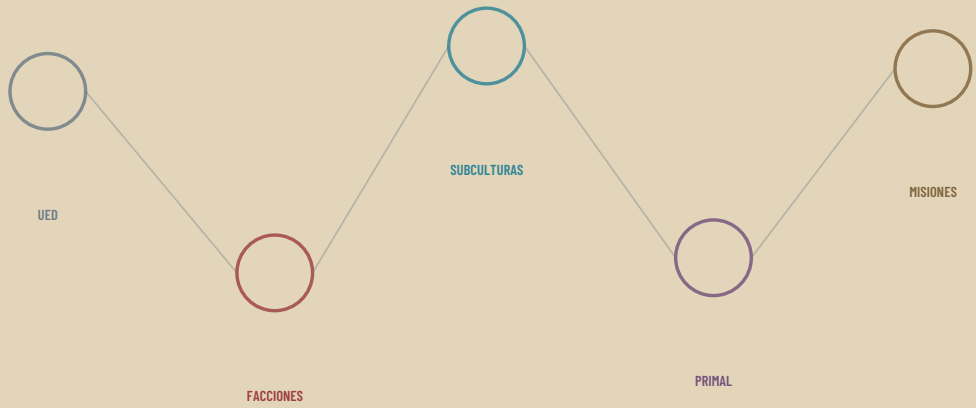
# No te hemos contado todo StarCraft. A propósito.

UNA DECISIÓN EDITORIAL

## NO UNA DISCULPA

Hay campañas enteras llenas de decisiones tácticas, unidades, personajes secundarios, misiones opcionales y conflictos que podrían ocupar otro libro sin demasiado esfuerzo. También hemos dejado fuera buena parte de la política menor terran, la historia completa del UED, subculturas protoss, líderes primal zerg, facciones secundarias y toneladas de detalles sobre cómo funciona cada ejército.

LO OMITIDO EXISTE



Tampoco hemos resumido novela por novela ni cómic por cómic. Ese material existe, amplía personajes, rellena huecos y a veces cambia la forma de mirar una etapa concreta, pero meterlo todo aquí habría conseguido una cosa: que para entender StarCraft primero hubiera que estudiar StarCraft.

ARCHIVO DISPONIBLE

NOVELAS

CÓMICS

RELATOS

Justo lo que queríamos evitar. Lo mismo ocurre con el reparto. Fenix, Stukov, Raszagal, Aldaris, Karax, Vorazun y muchos otros importan dentro de sus historias. Que no les hayamos dedicado páginas no significa que sobren en el universo; significa que podías comprender la columna vertebral sin memorizar a todo el mundo antes de saber por qué te debía importar.

IMPORTAN SIN SER PRERREQUISITO

FENIX

STUKOV

RASZAGAL

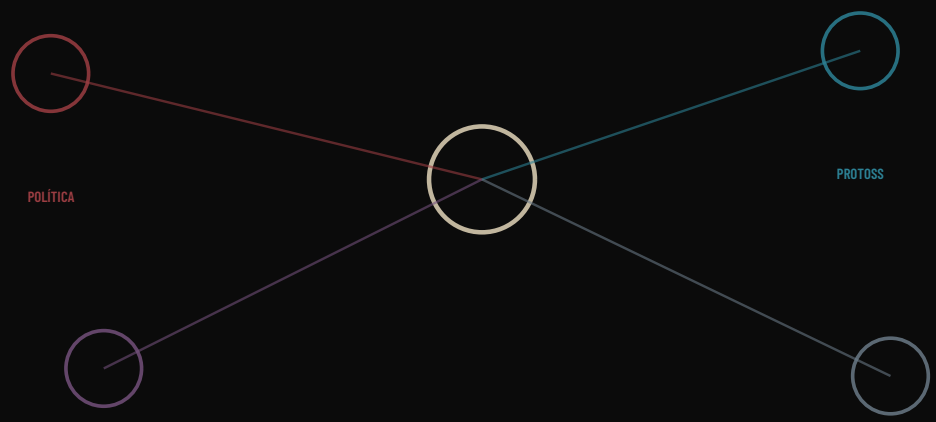
ALDARIS

KARAX

VORAZUN

También existen más capas en los zerg, más culturas protoss, más política humana y una cantidad bastante respetable de lore alrededor de personajes que aquí solo han aparecido de pasada. Si algo de este libro te ha dejado con ganas de seguir, ya tienes el contexto necesario para entrar ahí sin sentir que acabas de abrir un manual por la página cuatrocientas.

A PARTIR DE LA COLUMNA VERTEBRAL





EL RECORRIDO COMPLETO

# TRES ESPECIES.
# UNA COLUMNA VERTEBRAL.

**Ese era el objetivo. No te hemos contado** todo **StarCraft.**

VISUAL 13

# LA SAGA EN SEIS MOVIMIENTOS



01 STARCRAFT

SECTOR Y GUERRA ABIERTA

02 BROOD WAR

ASCENSO DE KERRIGAN

03 WINGS OF LIBERTY

REBELIÓN Y KEYSTONE

04 HEART OF THE SWARM

PODER, IDENTIDAD Y MENGSK

05 LEGACY OF THE VOID

AMON Y COALICIÓN

06 NOVA COVERT OPS

ESTADO, MIEDO Y AUTONOMÍA



CRONOLOGÍA EDITORIAL · SIN FECHAS EXTERNAS

Te hemos contado **todo lo que necesitabas para entender StarCraft.** Ahora sabes dónde está el Koprulu, de dónde salen sus humanos, qué separa a Zerg y Protoss, por qué Kerrigan termina en el centro de la saga, qué hizo Mengsk, qué cambió Blizzard con los Xel'Naga, quién era Amon y cómo se conectan las guerras que al principio parecían independientes.

YA PUEDES ORIENTARTE



**A partir de aquí puedes profundizar donde quieras. Ya tienes el mapa.**







# AHORA SABES ORIENTARTE.

# TODO LO IMPORTANTE. NADA DE RELLENO.

# GRACIAS POR LEER

Este libro es gratis y lo seguirá siendo. Si te ha servido, lo mejor que puedes hacer es pasárselo a alguien.

EL PRÓXIMO TOMO

## LORE PARA VAGOS #004 — WARCRAFT

El Rincón de Saya
elrincondesaya.com
x.com/AstaDking
ko-fi.com/elrincondesaya
rincondesaya@gmail.com

StarCraft y sus personajes son propiedad de Blizzard Entertainment.
Obra de fan sin ánimo de lucro.