



CLÚSTER ESTELAR HOBBY-2026

SISTEMA DE CAMPAÑA

- 3 Facciones: Imperium, Caos y Xenos. Cada jugador sólo puede pertenecer a una de ellas, jugando con ejércitos asociados a las mismas. No se puede cambiar de facción, pero sí de ejércitos dentro de la misma (puedes alternar jugando con Marines Espaciales y Astra Militarum, por ejemplo).
- No hay límite de jugadores para cada facción.
- Mapa dividido en 5 sistemas estelares. Cada sistema estelar tiene 3 planetas. Cada planeta tiene 3 sectores de guerra.
- Un planeta se controla si la facción captura los 3 sectores de guerra.
- Un sistema estelar se considera controlado si una facción controla los 3 planetas. Este sistema queda asegurado y la facción no puede perder ningún sector de guerra planetario.

RASGOS DE LOS PLANETAS

Hay 4 tipos de planeta en la campaña. Mientras una facción controla al menos 2 de los 3 de cada tipo, los jugadores de dicha facción consiguen ciertos beneficios:

- Mundo Forja: se puede repetir la tirada de iniciativa.
- Mundo agrícola: se comienza la partida con +2 CP.
- Mundo colmena: se pueden incluir hasta 200 puntos adicionales en unidades battleline.
- Mundo reliquia: por cada uno controlado, se comienza la partida con +1 punto de victoria (no cuentan para el límite).

CONDICIONES DE VICTORIA

La facción que gana la campaña debe cumplir uno de estos 4 requisitos:

- Controlar 3 de los 5 sistemas estelares.
- Controlar 4 de los 6 planetas reliquia.
- Acumular 100 victorias.
- Acumular 10.000 puntos de victoria.

PARTIDAS

- Cada jugador puede jugar todas las partidas de campaña que quiera, pero únicamente sólo podrá usar dos victorias mensuales para arrebatar zonas de guerra a otra facción.
 - Por ejemplo, puedes jugar 10 partidas de campaña, pero serán SÓLO dos victorias las que cuentan para conquistar territorios. Las otras victorias sirven para acumular puntos de victoria y victorias.
 - Al inicio del mes se recupera la posibilidad de conquistar dos zonas de guerra.
- El ganador de dicha partida conquistará uno de los sectores de guerra planetarios que controle la facción del oponente, esté donde esté en el mapa. Debe decidirlo en el momento de finalizar la partida.
- Sólo se contabilizarán las partidas que lleguen, al menos, a completar la tercera ronda de batalla y sin el uso del THEORYHAMMER ¡espabilad!



CLÚSTER ESTELAR HOBBY-2026

PLANETAS RELIQUIA:

Los planetas reliquia son ubicaciones con trasfondo único. Cada una tiene su historia.

- **Sentencia de obsidiana:** mundo tumba necrón. Su superficie se encuentra cubierta por tanta piedra negra que absorbe casi toda la luz de la estrella que orbita. Es por eso que se suele confundir con un agujero negro si no se cuentan con los sensores adecuados.

Destino de Leroz: mundo letal. Sus espesas selvas, verdes y frondosas, contienen una gran riqueza biológica. Ahora bien, sus peligros acechan hasta en niveles moleculares. La Inquisición mantiene el acceso restringido a curiosos ya que resguarda un importante coro de astrópatas.

- **Penitencia del herético:** estación espacial de la época de la herejía que ha sido reconvertida en un centro penitenciario. Los vagos, maleantes y otra escoria que ronda por los sistemas estelares próximos son enviados aquí para disfrutar sus últimos días entre lamentos de desesperación y lamentos.
- **Panzón sonriente:** planeta gigante de gas. A su alrededor orbitan miles de plataformas de extracción conectadas entre ellas, formando uno de los anillos orbitales más grandes del Imperium. Su nombre proviene de una gran tormenta eléctrica permanente que tiene forma de sonrisa.
- **Relicario de las lágrimas funestas:** antiguo mundo astronave Eldar. Actualmente abandonado a la deriva. Aventureros, piratas, saqueadores y otros curiosos acuden a él para conseguir riquezas. Aunque, si se pasa demasiado tiempo en él, los espíritus de los muertos despiertan para defender su reino.
- **Herida abierta:** mundo demoníaco dedicado a Khorne. Los ríos son sangre; los mares, también. Las montañas de cráneos son tan altas que tocan la exosfera planetaria. Una reciente invasión de demonios de Nurgle está infectando el planeta, llenándolo de costras gigantes, pus palpitante y enfermedades víricas desconocidas.

Estas bases pueden modificarse por parte de la organización con el objetivo de mejorar la experiencia de juego y el funcionamiento de la campaña