



PENTAURUS DUEL

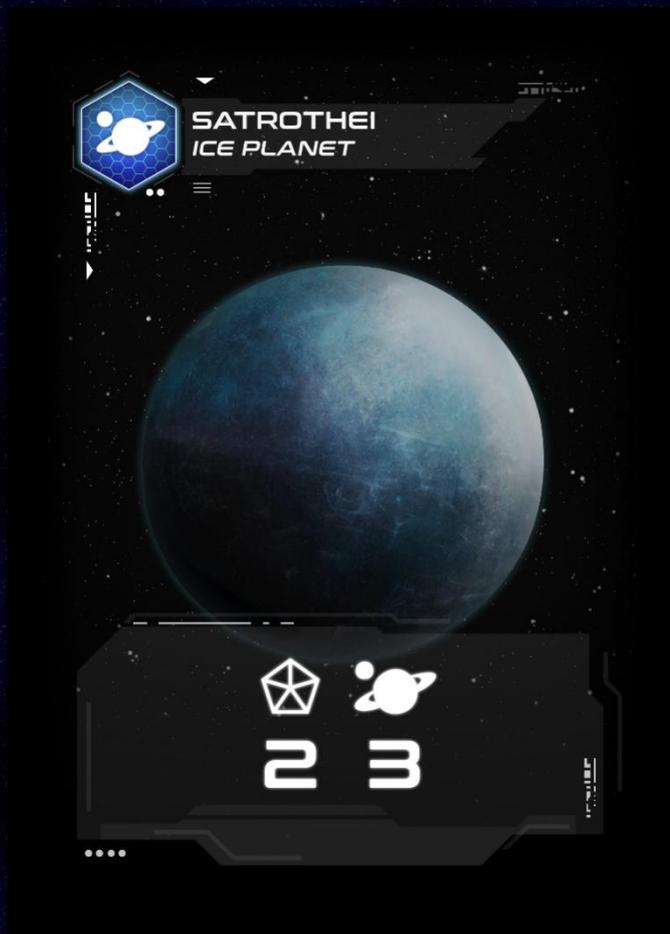
La batalla por Satrothei

Campaña para Pentaurus Duel
2 Jugadores
Arkeon vs Troikken
6 Escenarios
7 Desenlaces



La Batalla por Satrothei

Satrothei... un infierno helado donde no hay más que témpanos, rocas congeladas y fríos mares de hidrocarburos. Las ventiscas se suceden durante las noches mientras que lluvias de metano azotan los gélidos días. Incluso a los poderosos Ogriants les es imposible permanecer en su superficie sin las debidas protecciones térmicas, y eso solo durante las limitadas horas en las que la meteorología concede exiguas y escasas treguas. Para los Arkeons, acostumbrados a sus cálidos hogares volcánicos, la vida en Satrothei se torna insoportable, ya no solo por el intenso frío, sino también por las duras condiciones de trabajo en las minas de pentanio. El séptimo sector galáctico no valdría nada sin las enormes vetas de este preciado mineral encontradas en el mundo de hielo. Hasta el momento, el Almirante Darkstone ha confiado en el secretismo y las acciones de inteligencia para mantener Satrothei lejos de las zarpas Troikken, que recientemente han expandido sus dominios a los sectores sexto y octavo. Pero la débil y oculta seguridad de Satrothei está a punto de verse comprometida...



Nombre:

Satrothei

Tipología:

*Planeta
de hielo*

Satélites:

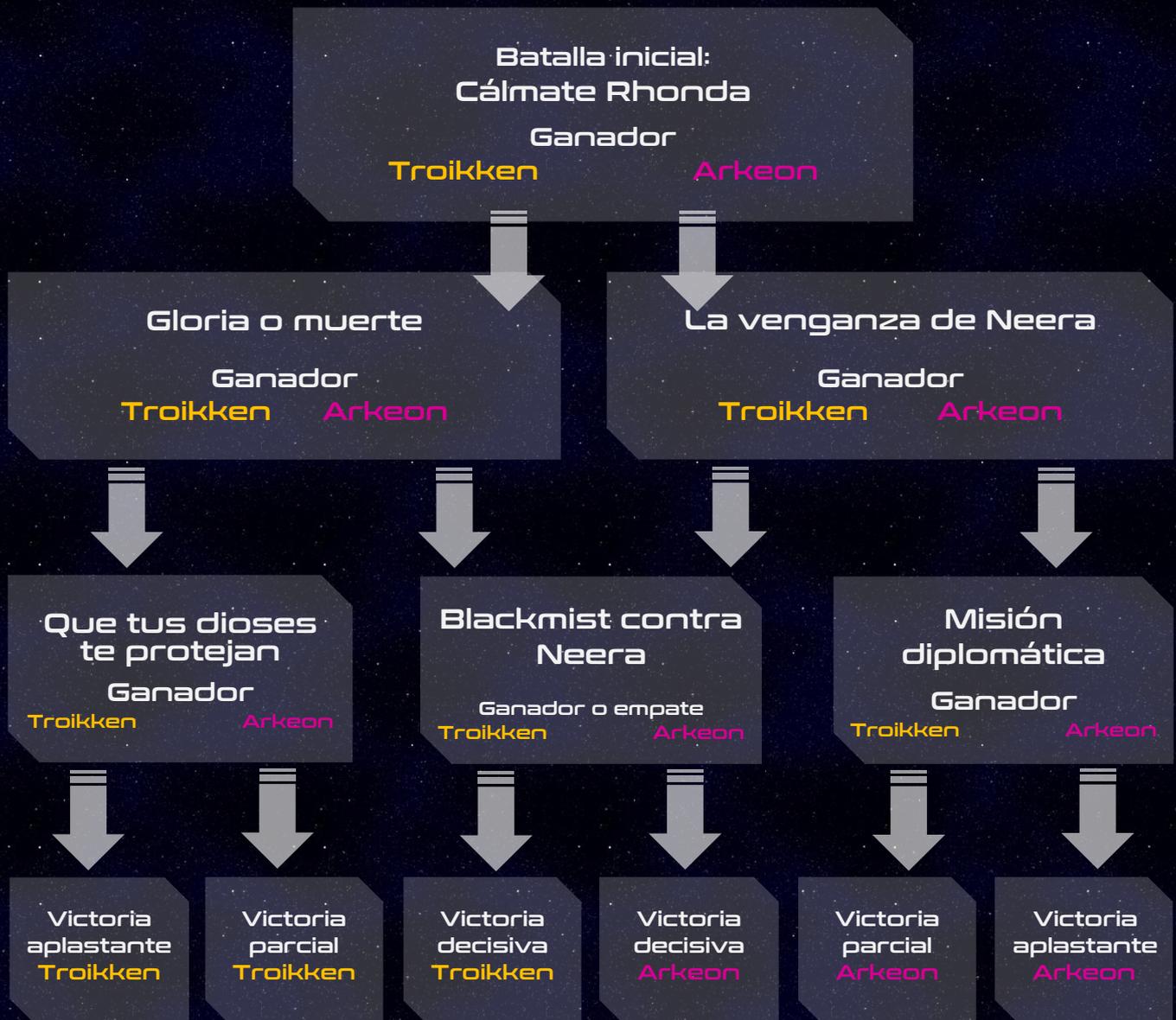
3

Vetas de pentanio:

2

La Batalla por Satrothei es una lucha épica entre dos razas que compiten por el control de los recursos de pentanio. Necesitarás una copia del juego Pentaurus Duel para disfrutar de esta campaña. Tómate tu tiempo para leer en alto los textos de ambientación antes de cada batalla y revisa con detenimiento las condiciones especiales de victoria, así como las reglas espaciales de cada escenario, pues suelen modificar los efectos de algunas cartas.

Roadmap de campaña



Instrucciones de la campaña

Un jugador tomará el mando de la raza Troikken mientras que otro tratará de llevar a los Arkeons a la victoria. Los roles se mantienen durante toda la campaña, no se puede cambiar de raza en mitad de la campaña. Se comienza por la batalla inicial "Cálmate Rhonda" y la siguiente batalla se decidirá en función del ganador de la batalla inicial. Por ejemplo, si gana el jugador Troikken, la siguiente batalla será "Gloria o muerte". Cada batalla comienza con un texto de ambientación y una disposición inicial. La batalla se desarrollará según las reglas habituales de Pentaurus Duel, con la excepción de las reglas especiales del escenario o batalla. En el momento que se cumpla alguna de las condiciones de victoria la batalla se dará por concluida y se avanzará a la batalla siguiente. Cuando se alcance alguno de los finales de campaña (victoria aplastante, victoria parcial, victoria decisiva o empate) se leerá el texto de ambientación correspondiente y se dará por concluida la campaña, pudiendo comenzarse un nuevo juego, esta vez intercambiando los papeles entre los jugadores.

Batalla inicial: Cálmate Rhonda



Texto de ambientación:

Rhonda apartó la vista del radar y fijó el rumbo directamente hacia el planeta recién descubierto. “¿No crees que una aproximación tan directa puede revelar nuestras intenciones”, preguntó Marite un poco alterada. “Negativo, la sorpresa jugará a nuestro favor en caso de que el planeta esté habitado”, fue la seca respuesta de Rhonda mientras la pequeña nave de exploración que la Comandante Neera les había asignado para la misión se acercaba a la órbita del planeta. “El radar indica grandes vetas de pentanio en ese planeta helado”, continuó, “lo reclamaremos como nuestro colocando unas balizas en su superficie”. En ese momento el radar emitió un alarmante zumbido y una pequeña nave se dibujó en el visor. “Tenemos compañía, ¡agárrate!”, Rhonda activó los sistemas de armas y aceleró hasta la máxima velocidad, preparándose para el combate.

Disposición inicial:

Troikken:

- Planeta de hielo Satrothei: vacío.
- Planeta de hielo elegido al azar: contiene una nave “Explorer” con un “Reckless pilot” que representa a Rhonda y un “Cautious pilot” que representa a Marite. En el planeta hay un “Commander” que representa a la Comandante Neera.

Arkeon:

- Planeta volcánico elegido al azar: contiene una nave “Keeper” sin tripulación.

Jugador inicial:

- El primer turno corresponde al jugador Arkeon.

Reglas especiales:

- Para el jugador Troikken, todas sus instalaciones son “balizas” y no cumplen ninguna función.
- Para el jugador Arkeon, la carta “Murder” no tiene efecto y debe ser sustituida por una nueva procedente del mazo principal. Además, las cartas “Extra lasers” pueden ser usadas como si fueran “Sabotage” para destruir una baliza Troikken. El jugador que use un “Sabotage” para destruir una “baliza” debe pronunciar la frase “*mis servicios de inteligencia planetaria hacen explotar tu baliza*”.
- Rhonda, Marite y Neera son completamente leales y no podrán ser objeto de la carta “Traitor”.
- Las naves iniciales de ambos bandos pueden atacar desde el primer turno.

Condiciones de victoria:

- El jugador Troikken obtiene la victoria si construye una “baliza” en el planeta Satrothei con el que comienza y consigue mantenerla durante 2 turnos además del turno en el que es construida.
- El jugador Arkeon obtiene la victoria si consigue matar en combate a Rhonda y a Marite.
- Si se termina el mazo principal la victoria recae sobre el jugador Troikken.



Gloria o muerte



Texto de ambientación:

Al acabar la ceremonia de investidura, Darkstone se retiró al templo a meditar. Le acababan de conceder el título de "Defensor de Satrothei", lo cual representaba un gran honor para él, además de que colocaba a su familia un escalón por encima de la de Blackmist, su antiguo compañero de la academia militar y con el que siempre competía por los ascensos. Desgraciadamente, la concesión definitiva del galardón estaba sujeta a la conquista del planeta y a que consiguiera frenar la expansión Troikken en el sector 7. Fallar en su misión le haría caer en desgracia hasta el fin de sus días.

Disposición inicial:

Troikken:

- Planeta de hielo elegido al azar: contiene una nave "Schooner" con un "Reckless pilot" que representa a Rhonda. En el planeta hay un "Commander" que representa a la Comandante Neera.
- Planeta de hielo Satrothei: contiene una instalación "Pentanium mine".

Arkeon:

- Planeta volcánico elegido al azar: contiene una nave "Cruiser" con un "Heroic pilot" que representa a Darkstone.
- Planeta volcánico elegido al azar: contiene una nave "Cruiser" con un "Expert pilot" que representa a Blackmist.

Jugador inicial:

- El primer turno corresponde al jugador Troikken.

Reglas especiales:

- Rhonda y Neerason completamente leales y no podrán ser objeto de la carta "Traitor".
- Darkstone y Blackmist son completamente leales y no podrán ser objeto de la carta "Traitor".
- Ninguna de las naves iniciales puede atacar en el primer turno, ni siquiera mediante la acción de repostaje.

Condiciones de victoria:

- El jugador Troikken obtiene la victoria si consigue colonizar 5 planetas.
- El jugador Arkeon obtiene la victoria si consigue conquistar el planeta Satrothei.
- Si se termina el mazo principal la victoria recae sobre el jugador Troikken.



La venganza de Neera



Texto de ambientación:

La nave hospital olía a desinfectante. Neera se recuperaba junto a los restos de su destacamento después de la derrota sufrida en Satrothei. Seguro que le concederían una medalla a su regreso a Dicanay pero en este momento solo deseaba venganza. Esperaría la ocasión adecuada y conquistaría todo un sector para el Imperio Troikken. Pero sobre todo deseaba la muerte de ese advenedizo de Darkstone. El "Defensor de Satrothei", se hacía llamar el muy pretencioso.

Disposición inicial:

Troikken:

- Planeta de hielo elegido al azar: en el planeta hay un "Commander" que representa a la Comandante Neera.

Arkeon:

- Planeta de hielo Satrothei: contiene una instalación "Pentanium mine". Contiene una nave "Cruiser" con un "Heroic pilot" que representa a Darkstone, el "Defensor de Satrothei".

Jugador inicial:

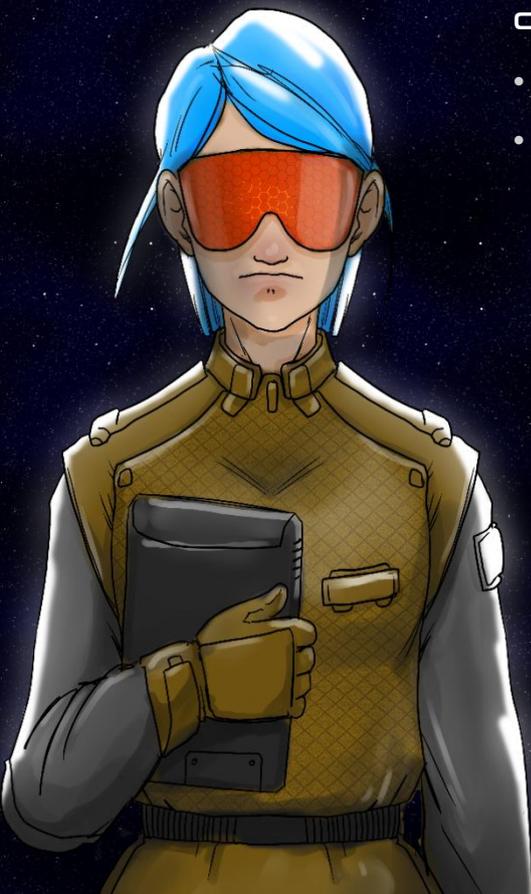
- El primer turno corresponde al jugador Troikken.

Reglas especiales:

- La Comandante Neera es completamente leal y no podrá ser objeto de la carta "Traitor".
- Darkstone es completamente leal y no podrá ser objeto de la carta "Traitor".
- La carta "Murder" no tiene efecto y debe ser sustituida por una nueva procedente del mazo principal. Mientras roba la nueva carta, el jugador debe pronunciar la frase "has estado a punto de morir".
- El "Cruiser" de Darkstone no puede atacar en el primer turno.

Condiciones de victoria:

- El jugador Troikken obtiene la victoria si consigue colonizar 5 planetas o matar en combate a Darkstone.
- El jugador Arkeon obtiene la victoria si consigue matar en combate a la Comandante Neera o se termina el mazo principal.



Que tus dioses te protejan



Texto de ambientación:

El espectáculo era impresionante. La práctica totalidad de la flota Arkeon flotaba hecha pedazos en la órbita de Satrothei mientras los drones recolectores limpiaban de restos metálicos el sector donde había transcurrido la batalla. ¿En cuál de esas naves combatiría Darkstone? Bah, a quién le importa... Gracias a sus recientes triunfos, Neera había sido ascendida a Tecnoalmirante de flota y le había sido encomendado el asalto final al planeta oscuro, donde se encontraba el Templo Arkeon. Esa última conquista la catapultaría al Consejo por méritos propios. ¿Quiénes serían los siguientes? Tal vez los Ridiáns...

Disposición inicial:

Troikken:

- Planeta de hielo Satrothei: contiene una nave "Frigate" con un "Reckless pilot" que representa a Rhonda y un "Cautious pilot" que representa a Marite. En el planeta hay un "Commander" que representa a la Tecnoalmirante Neera.
- Planeta de hielo elegido al azar: contiene una instalación "Pentanium mine".

Arkeon:

- Planeta volcánico Letampane: contiene una nave "Cruiser".
- Planeta oscuro Olbapathei: contiene una nave "Cruiser". Contiene una instalación "World shield" que representa al Templo Arkeon y que cumple su función.

Jugador inicial:

- El primer turno corresponde al jugador Arkeon.

Reglas especiales:

- Rhonda, Marite y Neera son completamente leales y no podrán ser objeto de la carta "Traitor".
- Ninguna de las naves iniciales puede atacar en el primer turno.
- El jugador Troikken puede usar las cartas "Extra lasers" o la carta "Triple lasers" en su turno para lanzar un misil que destruya el Templo Arkeon, como una acción. Cuando lo haga, debe pronunciar la frase "un misil planetario se dirige al planeta oscuro".
- El jugador Arkeon puede usar las cartas "War tactics" o las cartas "Holoshield" para detener los misiles Troikken, como una reacción. Cuando lo haga, debe pronunciar la frase "tu misil es interceptado por las defensas orbitales de Olbapathei".

Condiciones de victoria:

- El jugador Troikken obtiene una "victoria aplastante" si consigue destruir el Templo Arkeon o consigue conquistar el planeta oscuro Olbapathei.
- El jugador Troikken obtiene una "victoria parcial" si el jugador Arkeon consigue conquistar el planeta Satrothei o si se termina el mazo principal.



Blackmist contra Neera



Texto de ambientación:

Darkstone, el "Defensor de Satrothei", había desaparecido durante la última batalla. Por su parte, la flota Troikken se había reagrupado en el sector 7 en torno a los planetas recientemente colonizados. Neera preparaba su asalto final al Templo Arkeon mientras que, en el otro bando, Blackmist había ocupado el cargo de Darkstone al frente de la defensa de Satrothei. Las fuerzas estaban muy igualadas y ninguno de los líderes estaba dispuesto a dar su brazo a torcer, al precio que fuese necesario.

Disposición inicial:

Troikken:

- Planeta de hielo elegido al azar: contiene una nave "Destroyer" con un "Reckless pilot" que representa a Rhonda. En el planeta hay un "Commander" que representa a Neera.
- Planeta de hielo elegido al azar: contiene una nave "Guardian" con un "Cautious pilot" que representa a Marite.

Arkeon:

- Planeta de hielo Satrothei: contiene una nave "Cruiser" con un "Expert pilot" que representa a Blackmist.
- Planeta oscuro Olbapathei: contiene una nave "Cruiser". Contiene una instalación "World shield" que representa al Templo Arkeon y que cumple su función.



Jugador inicial:

- El primer turno corresponde al jugador Arkeon.

Reglas especiales:

- Antes de comenzar, descarta las 20 primeras cartas del mazo principal.
- Rhonda, Marite y Neera son completamente leales y no podrán ser objeto de la carta "Traitor".
- Blackmist es completamente leal y no podrá ser objeto de la carta "Traitor".
- Ninguna de las naves iniciales puede atacar en el primer turno.

Condiciones de victoria:

- El jugador Troikken obtiene una "Victoria decisiva" si consigue conquistar el planeta oscuro Olbapathei.
- El jugador Arkeon obtiene una "Victoria decisiva" si consigue mantener en su poder el planeta oscuro Olbapathei al terminarse el mazo principal.
- Existe un "empate" si el planeta oscuro Olbapathei es completamente destruido.

Misión diplomática



Texto de ambientación:

Tras la derrota definitiva de Neera, Rhonda y Marite fueron reasignadas a un escuadrón de escolta. La misión era fácil, llevar a la Vicecónsul Garetia a Dicanay para que intente estabilizar el sector 7 por la vía diplomática... en el peor de los casos conseguiría suficiente tiempo como para reorganizar los restos de la flota. Por su parte, las últimas victorias de Darkstone lo habían consolidado como digno "Defensor de Satrothei" y no ansiaba otra cosa que expulsar para siempre a la flota Troikken del sector.

Disposición inicial:

Troikken:

- Planeta de hielo Raalolpek: contiene una nave "Schooner" con un "Reckless pilot" que representa a Rhonda.
- Planeta de hielo Dicanay: contiene una nave "Guardian" con un "Cautious pilot" que representa a Marite. En el planeta hay un "Space consul" que representa a la Vicecónsul Garetia.

Arkeon:

- Planeta de hielo Satrothei: contiene una nave "Cruiser" con un "Expert pilot" que representa a Darkstone. El planeta contiene una instalación "Pentanium mine".
- Planeta oscuro Olbapathei: contiene una nave "Cruiser". Contiene una instalación "World shield" que representa al Templo Arkeon y que cumple su función.

Jugador inicial:

- El primer turno corresponde al jugador Troikken.

Reglas especiales:

- Rhonda, Marite y Garetia son completamente leales y no podrán ser objeto de la carta "Traitor".
- Darkstone es completamente leal y no podrá ser objeto de la carta "Traitor".
- Ninguna de las naves iniciales puede atacar en el primer turno.
- La Vicecónsul Garetia no actúa como un diplomático normal, sino que es capaz de anular cualquier ataque Arkeon sacrificando una nave Troikken, aunque esté en otro planeta. Si prefiere no hacerlo, el ataque se lleva a cabo con normalidad.

Condiciones de victoria:

- El jugador Arkeon obtiene una "Victoria parcial" si se termina el mazo principal.
- El jugador Arkeon obtiene una "Victoria aplastante" si consigue destruir todas las naves Troikken.



Victoria aplastante Troikken:

Sin el apoyo de sus dioses oscuros, los Arkeons se vieron forzados a abandonar definitivamente sus planes de conquista de la galaxia Pentaurus. La Tecnoalmirante Neera sonreía desde la sala de mando del palacio presidencial de Satrothei, acababa de llegar una emisaria del consejo Troikken con su carta de nombramiento como nuevo miembro del Consejo. Por su parte, Rhonda y Marite se preparaban para la ceremonia de investidura como Navegantes de Honor.

Victoria decisiva Troikken:

Finalmente la Tecnoalmirante Neera logró su tan ansiado puesto en el Consejo Troikken. Las pérdidas en su flota fueron muy importantes y entre las pilotos se comentaba que no tenía consideración con sus propias naves. Blackmist había huido y consiguió reagrupar los restos de su armada para continuar la batalla empleando tácticas de guerrilla, pero las escasas victorias que consiguió no le sirvieron para restaurar el honor de su familia.

Victoria parcial Troikken:

Los planes de Neera quedaron en un triste intento ante la potencia de la flota Arkeon. Se vio obligada a retirarse a la segunda línea de batalla debido a un ataque quirúrgico en su contra, lo que desmoralizó a la mayor parte de sus tropas. Aunque el sector 7 siguió en su poder, muchas rutas de suministros quedaron cortadas y cada vez más envíos de pentanio eran interceptados por corsarios Arkeon. No pasaría mucho antes de que tuviera que librar una nueva batalla, esta vez por su propia supervivencia.

Empate:

Desde los puentes de mando de sus respectivas naves insignia, Blackmist y Neera contemplaban impasibles como la devastación se propagaba imparable por toda la superficie de Olbapathei, el planeta Oscuro. Algunas andanadas de los recientemente desarrollados misiles de aleaciones de pentanio habían errado el blanco e impactaron contra la superficie planetaria. Los cenicientos mares se sublimaron y todo rastro de vida fue barrido de la faz del planeta. La batalla se paralizó y ambos comandantes ordenaron la retirada, convencidos de que la destrucción total no era el camino hacia la victoria.

Victoria aplastante Arkeon:

Darkstone comandaba su nave insignia entre los restos de la flota Troikken. En su infinita misericordia, recogió algunas cápsulas de escape y llenó su bodega de prisioneras. No solo había logrado consolidar su control sobre Satrothei, sino que había barrido a la Tecnoalmirante Neera del sector 7. Con respecto a las prisioneras Troikken, aún no había decidido qué hacer con ellas...

Victoria decisiva Arkeon:

Tras una serie de geniales maniobras, Blackmist expulsó a la flota Troikken del sector 7 y salvaguardó el honor del templo y del planeta Satrothei. Fue nombrado oficialmente el "Defensor de Satrothei" por el alto mando y su familia elevó su rango por encima de la de su desaparecido competidor Darkstone. Toda una hazaña, si no fuera porque las luchas internas por el poder crearon una sensación de inestable supremacía.

Victoria parcial Arkeon:

Los intentos de la Vicecónsul Garetia de ganar tiempo tuvieron cierto éxito pues facilitaron la llegada de naves de refuerzo enviadas por el Consejo Troikken. Aun así, Darkstone logró desplazar la línea de batalla a otros sistemas planetarios, salvaguardando las ricas vetas de pentanio de Satrothei de las zarpas Troikken. Sus victorias no serían tan gloriosas como las de sus antepasados, pero sin duda alguna su familia estaría orgullosa de él, digno Defensor de Satrothei.

Agradecimientos



A los Betatesters

Si participas en el testeo de esta campaña, verás tu nombre aquí.

A los colaboradores

Gracias a DanielRGB por sus fantásticos dibujos y a Francisco Benítez por sus traducciones.

