

KILLZONE 2 R.P.G.

INDICE

1.- Nota Legal.....	3
2.-Nota sobre la Expansión.....	3
3.-Cronología.....	3
3.1.-Los Helghast	21
3.2.-Vekta.....	22
3.3.-Tecnología	23
4.-Creación del Personaje.....	24
4.1.-Personajes I.S.A.....	24
4.2.-Personajes Helghast	27
4.3.-Creación de Arquetipos	31
4.4.-Nuevas Habilidades	32
4.5.-Nuevos Movimientos.....	33
4.6.-Localización de Impactos	34
4.7.-Condecoraciones.....	35
4.7.1.-Condecoraciones I.S.A.	35
4.7.2.-Condecoraciones Helghast.....	37
4.7.3.-Menciones.....	38
5.-Campos de Batalla: De Vekta a Helghan.....	39
5.1.-Armamento	39
5.2.-Material	49
5.3.-Vehículos	52
5.4.-Estructuras	60
6.-Escaramuzas.....	63
7.-Ideas para Escenarios.....	65
8.-Hoja de Personaje.....	65

1.- Nota Legal

La siguiente Expansión está basada en el videojuego KILLZONE, desarrollado por la compañía GUERRILLA. La casi totalidad de nombres, tropas, eventos, armas y vehículos, y cronología mencionados en esta Expansión (salvo en los casos que se indique específicamente lo contrario) pertenecen bajo las leyes del Copyright a GUERRILLA GAMES, y SONY ENTERTAINMENT, y están siendo usados sin su conocimiento, teniendo, además, carácter NO OFICIAL respecto al desarrollo presente y futuro de la franquicia KILLZONE (KILLZONE, KILLZONE: LIBERATION y KILLZONE 2 y el probable KILLZONE 3). Asimismo, esta Expansión carece totalmente de carácter lucrativo, siendo su distribución y descarga totalmente gratuita.

2.-Nota sobre la Expansión

La presente Expansión emplea el sistema de juego desarrollado por D. Juan Carlos Herreros Lucas en el Juego de Rol “COMANDOS DE GUERRA” de CRONÓPOLIS EDICIONES, al adaptarse perfectamente a la idea de juego de KILLZONE (operaciones de comando y tiroteos de “baja” intensidad), siendo el sistema de combate rápido, sencillo pero realista en gran medida. Si no se dispusiera de éste, “COMANDOS DE GUERRA” tiene como base el sistema “UNIVERSO”, también de “CRONÓPOLIS EDICIONES” Sin embargo, con la información que se presenta a continuación, ésta puede ser fácilmente adaptada a otros tipos de Sistemas. Las quejas, insultos y demás amenazas a mi integridad pueden ser remitidas a (JOSEANCASTILLO2006@YAHOO.ES).

Esta nueva versión de la Expansión, aporta nuevo material, procedente del nuevo videojuego de GUERRILLA, KILLZONE 2, y modifica ligeramente lo aportado en el manual anterior. Asimismo, ciertos pasajes contienen detalles de violencia explícita, por lo que se considera que esta expansión solo es apta para jugadores maduros (PEGI +18).

Agradecimientos a todo el personal de GUERRILLA GAMES por su creación, y a aquellos que, sin ánimo de lucro, han colgado los videos en YOUTUBE cuyos enlaces se emplean en este texto. Aunque esta segunda parte no habría sido posible sin todos los que dan vida ROLGRATIS.COM, al darme la oportunidad de exponer esta “obra” y a todos aquellos que han descargado mi modesta primera parte. Espero que disfruten tanto o más con esta segunda parte.

Nos vemos en KILLZONE 3.

3.-Cronología¹

En KILLZONE, se narra la encarnizada lucha entre las fuerzas ISA frente a las tropas HELGHAIST durante la denominada Segunda Guerra Extrasolar. Sin embargo, ningún conflicto surge de la nada.

ERA TERRANA (2055-2127)

Esta era marca los últimos días de la Tierra como única patria de la humanidad.

2055 La decadencia

La falta de petróleo desencadena una lucha mundial por el control de los escasos recursos. Lo que comienza como un lanzamiento estratégico y limitado de armas nucleares se convierte pronto en un intercambio encarnizado de cabezas nucleares dirigidas contra poblaciones civiles. Cuando todo se calma, parece evidente que hay que encontrar una nueva forma de supervivencia y de proteger las materias primas necesarias para la supervivencia de la sociedad.



¹ Esta cronología ha sido tomada íntegramente de la página oficial de GUERRILLA GAMES para KILLZONE 2.

2060-2090 El Plan de colonización extrasolar

Con todos los recursos naturales del planeta agotados y la supervivencia de la especie humana en peligro, se considera necesario comenzar la colonización de otros planetas.

Así, se toma la decisión de comenzar a colonizar otros planetas y satélites aptos para la vida. Se crea una coalición formada por las multinacionales y los gobiernos más ricos de la Tierra, llamada UCN o United Colonial Nations (Naciones Coloniales Unidas), que empieza a planear el futuro.

Para poder colonizar los planetas periféricos, la Tierra debe llevar a cabo las siguientes tareas:

- Identificar aquellos planetas más adecuados para su colonización.
- Desarrollar tecnología de propulsión especial para viajar a la velocidad de la luz y poder llegar a otros planetas.
- Desarrollar tecnología criónica para poder dormir profundamente a la tripulación y a los pasajeros durante el viaje hacia los planetas de destino.
- Fabricar la flota de naves espaciales.
- Viajar a los planetas.
- Establecer la infraestructura de la sociedad en el nuevo planeta colonizado.
- Crear la red de transportes: carreteras, ferrocarril, túneles.
- Crear y distribuir la energía.
- Red de comunicaciones.
- Viviendas y refugios.
- Industrias.
- Gestión del agua y los desechos.

El proceso de construcción y lanzamiento de las naves llevará más de 30 años.

Como a la UCN le interesa apoyar la privatización por cuestiones financieras, permiten que otras empresas y gobiernos financien sus propios proyectos de colonización, siempre bajo las restricciones de los propietarios globales (la UCN). Algunas empresas notablemente ricas también son capaces de financiar su propia colonización, como la Corporación Helghan, que ha amasado su inmensa fortuna con la refinería energética e industrial.

Los gobiernos globales conceden las licencias para proyectos de colonización bajo criterios estrictos. La infracción de estas normas se considera muy grave y conlleva una sanción económica. Las infracciones continuadas pueden acarrear desde penalizaciones más severas, sanciones económicas y expulsión de la UCN, hasta la acción militar en última instancia.



2095-2110 Exploración

Las naves coloniales comienzan a despegar de la Tierra, en dirección a varios planetas dentro del sistema solar Terrano.

Como la colonización está todavía en sus primeros estadios, la UCN no ha encontrado todavía la mejor manera de gestionar los ingentes requisitos de administración para organizar las colonias nuevas, que se añaden a sus propias necesidades como agencia recién creada. En definitiva, está desbordada. Depende de las duras sanciones económicas y de su abrumadora fuerza militar para mantener a las colonias y a sus habitantes a raya.



La fuerza de defensa UCN

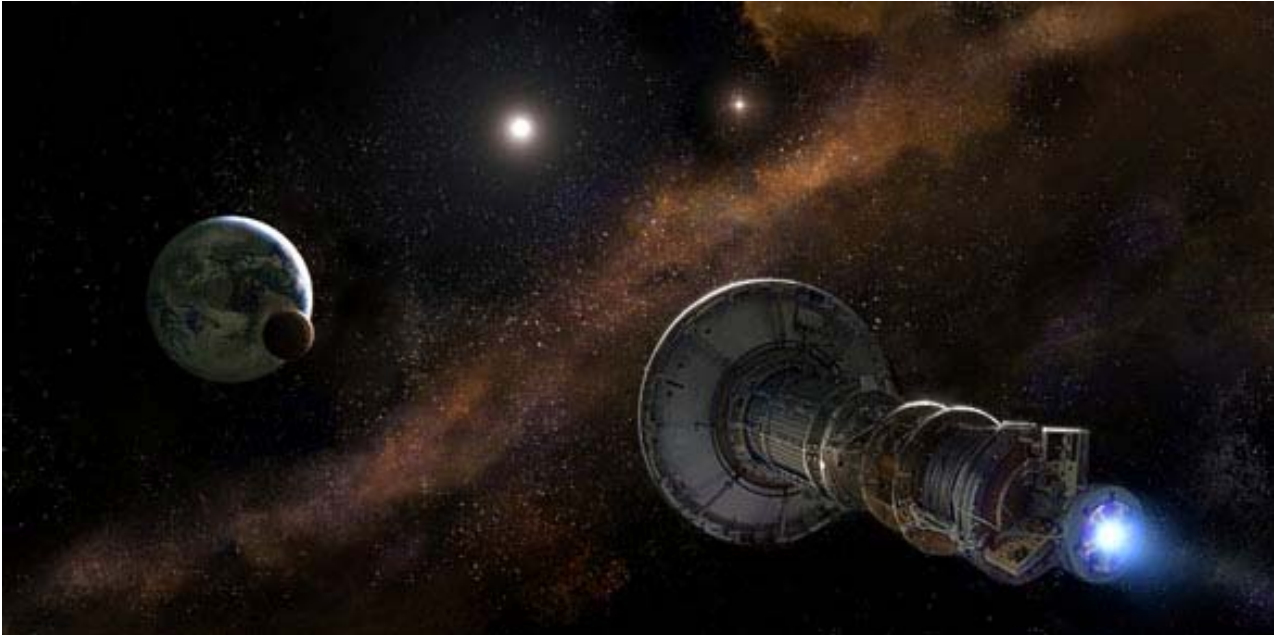
La UCN mantiene una fuerza de defensa formada por voluntarios de todas las colonias. Aunque muchas colonias todavía conservan sus propias fuerzas armadas, es notorio que la fuerza de defensa UCN dispone de la mejor tecnología y de las mejores tropas profesionales. Lo que no tiene es suficientes. La fuerza de defensa UCN se concibe, en el mejor de los casos, como una solución temporal.



2111 Exploración UCN del Sistema Alpha Centauri

Las primeras naves que despegaron hace diez años, comienzan a aterrizar en el Sistema Alpha Centauri. Este sistema es un centro neurálgico entre la Tierra y las colonias periféricas propuestas, por lo que toma gran importancia durante los años sucesivos. Inicialmente, se plantea la colonización de dos planetas: un planeta rocoso alrededor de Alpha Centauri A y un planeta de vegetación exuberante alrededor de Alpha Centauri B.

La UCN se reserva los derechos de colonización de Alpha Centauri, en lugar de ofertarlos en subasta pública de acuerdo con sus estatutos.



2113 Inauguración del UCA (United Colonial Army)

La fuerza de defensa UCN es disuelta, acusada de incompetencia, corrupción e ineficacia administrativa. Se acuerda la creación del United Colonial Army (Ejército Colonial Unido), como única fuerza militar permitida legalmente sobre la Tierra y sus dominios estelares. La Armada UCA es la primera división creada.

2116 La profecía

Un grupo de seis naves coloniales, Archon, Triumph, Pacifica, Jericho, Seraph y Harbinger, desaparecen completamente de la señal de rastreo durante una erupción solar muy intensa, sin que sea posible restablecer el contacto con ellas. Las últimas transmisiones de la nave indican un fallo catastrófico de los sistemas. En ese momento, se da por perdida a toda la tripulación.



La pérdida de las naves coloniales supone un duro golpe financiero para la UCN. No pueden permitirse financiar otro esfuerzo semejante para la colonización interestelar y las probabilidades de fracaso de una colonización menor son demasiado altas. En un momento de desesperación, la UCN subasta los derechos de colonización del sistema Alpha Centauri. La Corporación Helghan gana tras una subasta altamente competitiva. Contra la subasta surgen acusaciones de compra de votos y soborno, basadas en el hecho de que la Corporación Helghan tiene ya una flota de naves coloniales casi terminada, pero no se puede probar nada. El éxito de Helghan en la puja se debe a la subvención y el crédito recibido por parte de IBG (Interplanetary Banking Guild, Cofradía Bancaria Interplanetaria) a cambio del 10% de los beneficios obtenidos una vez establecida la colonia.

2118-2127 El viaje de Helghan hasta Alpha Centauri

El viaje es duro, como poco, y aunque las cámaras criónicas funcionan bien, no son perfectas. El 2% de la población total de Helghan fallece durante el trayecto. Al llegar al planeta más próximo, apodado Helghan, los científicos se dan cuenta de que la vida allí será dura, lo que provoca cierta pesadumbre.

A pesar de la gran cantidad de recursos energéticos disponibles, el ecosistema de Helghan es extremadamente pobre. Se coloca una estación espacial en órbita alrededor de Helghan, operada por voluntarios que se quedan para sembrar la superficie con refinerías automatizadas y generadores eléctricos. El resto de las naves, con los recursos cada vez más escasos, se arriesgan a viajar hasta el segundo planeta, al que llaman Vekta por el Director General de la Corporación Helghan, Philip Vekta.

ERA DE VEKTA ANTIGUA (2129-2155)

Esta era marca los primeros tiempos de las colonias de Alpha Centauri. Se pueblan los planetas, se instalan infraestructuras y, poco a poco, se va construyendo todo.

2129 Asentamiento de Vekta

Llegan las primeras naves a Vekta. Entre los años 2129 y 2140 se establecen unas 12 colonias. Vekta, casi del tamaño de la Tierra, es un mundo agrario e idílico, lleno de esplendor natural y bosques exuberantes: un paraíso. La producción agrícola crece vertiginosamente en Vekta y la colonia pronto es capaz de abastecerse.



2133 Asentamiento en el Sistema Altair

En el Sistema Altair adyacente se establece la colonia planetaria de Gyre. Gyre es principalmente oceánico, más pequeño y frío que Vekta, y su superficie está salpicada de millones de islotes.

Fundación de I.S.A.

A medida que se ponen en marcha las primeras colonias, el UCA descubre que las comunicaciones no permiten gestionar eficazmente las defensas coloniales desde la sede central. Para combatir esta ineficacia, la UCN crea la Alianza Estratégica Interplanetaria (ISA: Interplanetary Strategic Alliance), un concepto que permite a los sistemas con diferentes grados de integración formar parte de una alianza unificada de defensa.

La UCN proporciona apoyo, formación y material, mientras que la administración colonial local proporciona la financiación y el personal. Las obligaciones de ISA incluyen la recaudación de ingresos, la vigilancia y la defensa local. Las centrales de mando ISA locales están subordinadas a los civiles de la UCN y no bajo el mando militar del UCA. Todas las ISA son completamente independientes entre sí, estando su fuerza y presupuesto determinados únicamente por los fondos que autorizan las autoridades locales. ISA Altair e ISA Alpha Centauri son las primeras centrales de mando ISA creadas.



2135 Colonización de Vekta asegurada

A pesar de unos primeros años muy duros, con numerosas ocasiones en las que la colonia fue casi eliminada, los primeros colonos Helghan consiguen afianzar la colonia de Vekta. Además, su estación espacial alrededor del planeta Helghan está perfectamente situada para dar servicio a las naves que pasan por Alpha Centauri de camino a la Tierra y a las nuevas colonias.

Las naves van allí para ser abastecidas, reparadas y repostadas. Las naves cisterna comienzan a hacer la ruta entre sus planetas de origen y Helghan, trayendo recursos energéticos vitales que se venden a precios muy altos. El dinero comienza a llegar, contrarrestando la necesidad de importar comodidades, material médico y comida a la estación espacial.

2138 Establecimiento del Protectorado de Helghan

La tecnología de comunicaciones mejora hasta tal punto que son posibles las comunicaciones en tiempo real entre Helghan y Vekta. El gobierno de Vekta establece el Protectorado de Helghan, quedando los dos mundos administrados desde Vekta.

Los impuestos y la energía de Helghan vierten directamente al mercado de Vekta sin pasar por ISA, mientras que Vekta proporciona una amplia variedad de alimentos sanos y productos de lujo a Helghan. La tasa de empleo es de un 95% y el ánimo está por las nubes en ambos mundos. Se crea un nuevo emblema para simbolizar la relación de dependencia mutua entre Helghan y Vekta: tres brazos entrelazados, con el texto Paz, Justicia y Libertad.

El Protectorado de Helghan crea la primera milicia reconocida legalmente que no forma parte directa de la cadena de mando de ISA o de UCN/UCA. Es una milicia pequeña y poco armada que realiza tareas aduaneras, policiales y ceremoniales. No obstante, ISA considera esta milicia como una amenaza e impone limitaciones estrictas sobre su tamaño y equipamiento. Además, todos los oficiales de la Milicia Helghan son proporcionados por ISA.

2149 Infraestructura de Helghan completada

La mayor parte de la infraestructura industrial ya está creada, desde turbinas hasta enormes instalaciones de procesamiento en los páramos de Helghan. La Corporación Helghan tiene grandes cantidades de dinero y poder, obtenido con la venta de energía a las naves coloniales de paso, a las nuevas colonias e incluso a la Tierra. Su presencia sobre la Tierra es ahora mínima, teniendo la mayoría de sus activos y oficinas en Vekta.



2152 Inauguración de la administración Helghan

Debido a la creciente dificultad para gestionar las colonias de Helghan y Vekta, la Corporación Helghan decide establecerse como una administración civil. Este régimen ampliado le permite hacerse cargo de todas las obligaciones administrativas locales de ISA, cobrar impuestos a la población y reorganizar los servicios sociales. Sin embargo, siguen obedeciendo la reglamentación estricta de ISA sobre la construcción de naves, las industrias orbitales y el establecimiento de nuevas colonias sobre sus mundos.

2155 La compra de Helghan/Vekta

El gobierno de Helghan destina una importante cantidad de los impuestos recaudados a las reservas monetarias, en previsión de desastres. En 2155, dicha reserva es tan grande que la administración Helghan ofrece a ISA la compra del Sistema Alpha-Centauri completo. De este modo evita el pago del tributo anual a la Tierra, sustituyéndolo por un sistema de pago por servicios individuales, como el apoyo a la central de mando ISA local.

La UCN, que normalmente hubiera rechazado la oferta, sufre escasez de fondos, pues otros proyectos coloniales le están saliendo caros. La idea de recibir un enorme pago anticipado, seguido de cuotas negociables, sin que la UCN deba subvencionar ningún coste colonial, es una oferta irresistible. El Senado UCN decide por mayoría absoluta, permitir la compra de Helghan/Vekta.

ERA DE PLATINO (2156-2199)

Esta era marca el auge de la civilización Vekta / Helghan, antes de que llegasen los oscuros días de guerra.

2156-2190 La Edad de Platino

Con la libertad de invertir e imponer impuestos sobre sus colonias como quieren, los dos mundos de la administración Helghan viven un periodo de crecimiento económico e industrial vertiginoso. Se desarrollan y amplían las refinerías automatizadas de Helghan y el astillero espacial se convierte en la estructura orbital más grande fuera del sistema Terran. El sistema Helghan es un centro neurálgico que conecta la Tierra con sus colonias y todas las naves DEBEN pasar por él cualquiera que sea su destino. La administración Helghan comienza a cobrar a las naves por este servicio. Se trata supuestamente de una tasa para el control de tráfico, aduanas, búsqueda, rescate y otros servicios similares, pero en realidad es un arancel disfrazado sobre el comercio espacial. Las naves con base en Helghan reciben un 'permiso de residencia' que les libra de muchos pagos, haciendo que muchas empresas navieras se trasladen allí.

2198 Tensiones

La UCN empieza a preocuparse por el creciente dominio de Helghan sobre los viajes interestelares y el comercio espacial, áreas que tradicionalmente estaban bajo el control de UCN. También le frustra el hecho de que Helghan se esté enriqueciendo gracias a los esfuerzos coloniales subvencionados por la propia UCN. En respuesta, impone controles y aranceles más estrictos sobre el tráfico espacial y aumenta al máximo los impuestos sobre las colonias. El dinero se utiliza para expandir el UCA, que destina la mayor parte del nuevo presupuesto a la Armada UCA. Por primera vez, la Armada UCA desarrolla transportes de tropas a gran escala y 'cruceros pesados', naves de guerra diseñadas principalmente para aplastar las flotas ISA de las colonias periféricas e invadirlas por la fuerza.

Como parte del nuevo reglamento, se rescinden varios privilegios otorgados a la administración Helghan por la compra de Helghan/Vekta, en concreto, el derecho a una flota grande y a los aranceles sobre el transporte. La administración Helghan se niega, pero accede a las negociaciones de alto nivel para encontrar una solución. Pero en casa, la población

rica de Vekta y las empresas influyentes en órbita alrededor de Helghan presionan a la administración Helghan para que no ceda en los asuntos arancelarios y de autodefensa.



2199 La secesión

A pesar de los numerosos intentos de llegar a un acuerdo, las negociaciones entre UCN y la Tierra no terminan en una resolución mutuamente satisfactoria. La Tierra demanda directamente la conformidad de la administración Helghan y esta responde solicitando formalmente la separación de UCN, declarándose una colonia independiente.

La UCN sopesa la imposición como represalia de un embargo sobre todo el comercio con Helghan, pero lo estima contraproducente: Helghan podría limitarse a impedir que las naves comerciales llegasen a la Tierra, sabiendo que esta no sobreviviría mucho tiempo sin los recursos coloniales. Se decide entonces enviar una flota de la Armada UCA al sistema Helghan para tomar el control de los puntos estratégicos de navegación entre las Colonias y la Tierra. Además de proteger la circulación del comercio colonial con la Tierra, permitirá imponer un bloqueo a Helghan por parte de UCN y resolver así el problema.



2200 La acción policial de Helghan

A medida que la situación empeora, la administración Helghan intenta primero asimilar, y luego expulsar, a todas las fuerzas ISA de Vekta y Helghan. Tanto la Marina como la Armada ISA responden con fuerza brutal, lo que hace estallar una serie de enfrentamientos en ambos mundos coloniales. A pesar de su abrumadora superioridad numérica, las tropas Helghan no están suficientemente equipadas o entrenadas y carecen de experiencia, por lo que las fuerzas ISA salen airoso de las primeras batallas. Las experimentadas tropas y naves ISA se dispersan para realizar ataques relámpago desde bases escondidas.



2201 La Primera Guerra Extrasolar

La flota de la Armada UCA enviada en 2199 llega al sistema Helghan, donde se une a las naves ISA locales y comienza rápidamente a asegurar los puntos de navegación. La fuerza principal de la flota se dirige al planeta Helghan para bloquearlo, pero las flotas en masa de la administración Helghan intentan evitarlo entrando en batalla con la flota de la Armada UCA.

Los cruceros de la Armada UCA resultan intocables para las naves Helghan, mucho más pequeñas. La acción de la flota resulta en una masacre, con la práctica totalidad de la flota Helghan destrozada o inhabilitada. Durante la lucha, sin embargo, la enorme estructura orbital es destruida bajo misteriosas circunstancias.

El UCA afirma que los Helghan tripulantes de la estación la sabotearon para que no cayera en manos del UCA y huyeron al planeta. La administración Helghan afirma que el UCA bombardeó la estación deliberadamente. No se sabe cuál es la verdad, pero, como resultado de este incidente, la Autoridad Helghan declara la guerra a la UCN.

La flota de la Armada UCA decide que el desembarco directo sobre Helghan supondría un derroche de recursos y de vidas. Así que dejan una flota patrulla para vigilar el planeta y continúan hacia Vekta.



2202 El final de la Primera Guerra Extrasolar

La flota combinada de ISA y la Armada UCA llega a Vekta, donde rápidamente doblega a lo que queda del servicio aduanero Helghan. Al principio, la administración Helghan amenaza con luchar hasta el final, pero después de una demostración de bombardeo orbital, cede ante lo inevitable. Se cierra la administración Helghan y todos los funcionarios superiores son arrestados, al igual que todos los ejecutivos de la Corporación Helghan. Muchos pasan a la clandestinidad.

Cuando una nave mensajera regresa de Alpha Centauri con las noticias, el Senado UCN debate el asunto. Finalmente, determina que los Helghan son demasiado rebeldes para incorporarse fácilmente a la UCN. También decide que ISA necesita una colonia cercana para echar un ojo a los Helghan y prevenir que causen más problemas en el futuro. Se redacta una resolución que es más bien un robo a mano armada disfrazado de diplomacia, pero que la dañada administración Helghan se ve obligada a firmar. El ISA local toma el mando de la administración de Vekta. Se envían nuevas naves coloniales de civiles leales a UCN desde la Tierra para ampliar la colonia de Vekta.

Las duras consecuencias de la rebelión son tenidas en cuenta por otras colonias. Nunca se vuelven a cuestionar los derechos de UCN a regular y gravar el comercio espacial.



2202-2204 La Resistencia

Ciertos extremistas Helghan comienzan una campaña terrorista en un intento de conseguir que la ocupación de Vekta salga demasiado cara a ISA. Aunque la mayoría de los Helghan que viven en Vekta simplemente quieren vivir en paz, un número suficiente de la población local ayuda al movimiento guerrillero para que prospere. Cada vez son más frecuentes los bombardeos, las emboscadas y los tiroteos contra la minoría UCN. Vekta ya no es un paraíso inocente.

ERA HELGHAN ANTIGUA (2204-2340)

Los Helghan leales abandonan Vekta en un arduo viaje al mundo áspero e inclemente de Helghan. Durante mucho tiempo se consideró que Helghan era un almacén de recursos minerales y químicos, pero ahora hay que domesticarlo. Con este proceso los Helghan cambiarán tanto como el planeta o quizá más.

2204-2210 El éxodo

El Gobernador General ISA de Vekta responde al creciente terrorismo con golpes cada vez más duros sobre la población Helghan local. Finalmente, en su desesperación, muchas familias Helghan pudientes invierten todo su dinero en la compra de las viejas naves de colonización para repararlas. La comunidad designa a un representante que solicita permiso al gobernador ISA para que los Helghan vuelvan a asentarse en el planeta Helghan y se reúnan con los pocos que consiguieron huir allí desde la estación de transmisión. El gobernador ISA acepta y comienza el éxodo Helghan, que traslada a millones de Helghan descontentos desde Vekta hacia las crecientes colonias Helghan.

Ni ISA ni UCN quieren pagar la cuenta del establecimiento de esta colonia, dejando la supervivencia de los Helghan a su suerte. Para legitimar la operación, la UCN reconoce formalmente a la administración Helghan como una nación soberana y declara como suyo a perpetuidad el territorio del planeta Helghan, sujeto a los bloqueos y restricciones de ISA hasta que se normalicen las relaciones diplomáticas.



2215-2220 El asentamiento formal sobre la superficie de Helghan

La sombría existencia sobre Helghan está muy lejos de la vida en el paradisíaco Vekta. Son numerosas las bajas iniciales a causa de enfermedades, daños causados por tormentas y hambrunas. A los diez años, la tasa de muertes ha remitido y los Helghan comienzan a adaptarse a su entorno. Lentamente, florece una civilización desde los campos de refugiados y arranca de nuevo la industria y la producción de alimentos.



2220 Penurias

En 2220 los jefes de varios campamentos de refugiados se reúnen por primera vez para reformar la administración Helghan. El 90% de los campos de refugiados acuerda colectivizar sus recursos y trabajo, para cooperar en la reconstrucción de su civilización.

A lo largo de la colonia se extienden los problemas médicos: la radiación exótica y las tormentas afectan seriamente a la longevidad del ser humano. La ayuda médica de ISA es inexistente y las instalaciones autóctonas son demasiado primitivas. Se hace obligatorio el uso de máscaras para aquellos que trabajan en el exterior. El uso de las máscaras también se convierte en símbolo de la clase obrera. Incluso con el uso de máscaras, la 'quemadura pulmonar' (como la llaman los colonos), se convierte en la primera causa de muerte de los Helghan mayores de treinta años.

El lado positivo es que los colonos encuentran enormes recursos minerales. La minería se convierte pronto en uno de los trabajos más comunes sobre Helghan.



2223 Acercamiento de ICSA a Helghan

A medida que la colonia sobre Helghan comienza a reformar su administración y a asegurar las infraestructuras e instalaciones básicas para la vida, ICSA (Independent Colonial Strategic Alliance, Alianza Estratégica Colonial Independiente) les propone afiliación y apoyo. ICSA es una versión no alineada de ISA, creada para permitir que los mundos que deciden autogestionarse dispongan de algún tipo de apoyo. A pesar de que ICSA no impone muchas exigencias y ofrece mucha ayuda, los Helghan no se fían de las influencias exteriores y declinan su ofrecimiento.



2223- 2305 La Era Helghan Antigua

Las sanciones comerciales de ISA obligan a los Helghan a comerciar en condiciones desfavorables durante más de una década y el crecimiento inicial de la riqueza es lento a pesar de la inesperada aparición del comercio con minerales. La vida es corta, dura y dolorosa para la mayoría de los Helghan, que luchan por sobrellevar una nutrición y un entorno pobre, además de unas penosas condiciones laborales. Las frecuentes rachas de austeridad y un enfoque espartano de la existencia permiten a los Helghan sobrevivir (e incluso sacar provecho) a las duras condiciones; pero cuanto más mejoran las cosas, más enfurecen a los Helghan las restricciones impuestas por ISA y aceptadas de manera sumisa por la atemorizada autoridad Helghan.

2304 Comienza la construcción de las redes de defensa orbitales ISA

Varias de las fuerzas ISA más ricas comienzan la construcción de elaboradas instalaciones de defensa orbitales para favorecer el mantenimiento de una flota extensa. El Alto Mando ISA de Vekta decide retirar el bloqueo sobre Helghan, colocando en su lugar una flota aduanera menor y su propia red de defensa orbital alrededor de Vekta.



2305 Los herederos

Comienza a nacer la tercera generación autóctona de Helghan. Gracias a sus condiciones genéticas básicas y a la hostilidad del entorno, están más preparados para afrontar la intensa gravedad. También tienen pulmones más eficientes contra los agentes contaminantes de Helghan y células más resistentes a los altos niveles de radiación.



2307 El nacimiento de Scolar Visari

El hombre que llegará a ser Autócrata nace en el seno de una familia Helghan nacionalista recalcitrante. Scolar Visari, de quien se rumorea que descende de uno de los directores originales de Helghan, destaca desde joven por sus dotes como pensador y líder.

2330-2350 La gran depresión

El monopolio de Vekta sobre el comercio de Helghan le permite desarrollar una gran riqueza a expensas de la reinversión en Helghan. A medida que crece la población de Helghan, cada vez se dedica más cantidad de su riqueza a la alimentación y protección de los civiles.

Esto da lugar a una serie de accidentes industriales, debidos a que la costosa maquinaria no recibe el mantenimiento preciso para funcionar en las duras condiciones de Helghan. El periodo de inactividad, mientras que los Helghan pagan la reparación y reemplazo de la vieja maquinaria, causa un severo descenso económico que dura casi 20 años.

Los economistas de Helghan culpan a los explotadores codiciosos de Vekta. Vekta tiene sus propios problemas con el colapso del lucrativo mercado negro de minerales de Helghan y no le sobran recursos para destinar a la ayuda humanitaria. Por primera vez desde 2220, los ciudadanos de Helghan mueren de hambre en las ciudades.

ERA HELGHAST (2340-2357)

Las condiciones adversas acaban produciendo un cambio económico y social. Un nuevo y carismático líder, Visari, declara el nacimiento del pueblo Helghast, forzado a adaptarse a situaciones tan duras que los humanos normales jamás soportarían; un pueblo que ya no es humano y que cuenta con la fuerte determinación de triunfar.

2340-2347 El ascenso de Visari

Con la economía en un abismo y la moral Helghan por los suelos, comienza a despuntar una notable figura. Scolar Visari I, el más tarde autoproclamado Autócrata de Helghan. La ideología de Visari es simple y convincente: las gentes de Helghan llegaron aquí como humanos, pero ya no lo son. Ahora son diferentes, han cambiado. Ha cambiado su aspecto a causa de los viajes, su cuerpo a causa de su residencia sobre el planeta alienígena Helghan, y su espíritu a causa de las penurias que han soportado en toda circunstancia. El gobierno que les ha traído hasta aquí solo puede proporcionarles una estructura, pero no la vida, ni las razones para continuar, y no corresponde del todo a la magnitud de la transformación. Este mundo nos ha cambiado, afirma Visari; y ahora nos toca a nosotros cambiar el mundo.

La carismática personalidad y la oratoria de Visari atraen a mucha de la población descontenta hacia su causa, corriendo como la pólvora e impulsándoles hacia una sola idea: que son un pueblo, una nación, unida contra cualquier agresor. Quizás lo más significativo sea que Visari es el primero en destacar lo que más tarde se convertirá en la piedra angular del programa Helghast: su identidad como una nueva raza completamente superior, la raza 'extra-humana'. También ensalza los valores militares y absolutistas que se convertirán en marca de los Helghast. Aún más importante es su transformación del valor que tiene el uso de máscaras, antes considerado una insignia de la clase baja, para convertirlo en parte integrante de la identidad Helghan. No hay nada vergonzoso en su historia, dice Visari al pueblo. El uso de la máscara es una señal de su fortaleza. Y los Helghan, tanto ricos como pobres, le apoyan.



2347 El nacimiento de los Helghast

Visari acuña el término Helghast en un discurso público. Se dice que proviene de la antigua palabra inglesa gast, que significa espíritu o fantasma, con la connotación de gran temor. Visari afirma que ya no son lo que eran. Antes humanos exánimes, las sucesivas generaciones sobre Helghan y su sufrimiento les han convertido en una nueva raza, la única raza realmente 'viviente'. Sea cual sea la etimología, el gentilicio tiene éxito.

Fingiendo un atentado contra su vida para conseguir apoyo público, Visari lidera un golpe militar respaldado por el levantamiento popular, y asume el título de Autócrata. Toma un poder sin restricciones sobre la administración Helghan y solicita al ejército la autoridad indiscutible durante 10 años para reconvertir a Helghan en un verdadero poder independiente. Como parte de su plan, Visari comienza a expandir el ejército de Helghast. Otro aspecto de la revolución Helghast es la evolución cultural, dirigida personalmente por Visari para cambiar la cara de la sociedad Helghan. Visari prohíbe el uso del inglés escrito en 2349 y crea un nuevo alfabeto Helghast para utilizarlo en su lugar. Los planes de renovación total del idioma Helghast nunca llegan a implementarse del todo debido a dificultades logísticas, pero el ideal de una separación lingüística permanece en la mente de Visari. Como broche final, el antiguo estandarte Helghan es cambiado por un logotipo más simple, austero y dinámico. El Tríade Helghast se convierte en el estandarte oficial de Helghan: tres flechas que representan Deber, Obediencia y Lealtad muestran los nuevos valores en los que se basa la sociedad Helghast.

2350 La nueva economía Helghan

Comenzando con pequeñas operaciones de contrabando que van creciendo poco a poco, los Helghast empiezan por romper el embargo ISA contra su planeta comerciando directamente con proveedores del mercado negro. Al principio, el comercio se basa exclusivamente en el mercado energético de Vekta, pero Visari anima poco a poco a los agentes de otros mundos a abastecerse energéticamente de Helghan. La desmoronada flota ISA tan solo tiene poder para fastidiar un poco el comercio, y algunas facciones de Vekta incluso se cuestionan si el bloqueo a Helghan es necesario en estos momentos.

Los Helghast vuelven a construir la estación de transmisión, aunque esta vez de menor tamaño, y el comercio empieza a despegar de verdad. La depresión termina oficialmente cuando los Helghast firman un contrato de energía y materiales con ICSA. El acuerdo beneficia a ambas partes, que sacan de él un inmenso provecho.

El Gobernador de ISA no aumenta la financiación de la Armada ISA, llevando a la polémica las tareas de contención.

2357 Comienza la construcción de la segunda plataforma orbital sobre Vekta

Preocupado por el crecimiento militar Helghast, el gobernador de ISA ordena la construcción de una plataforma orbital adicional para complementar la ya existente red de 52 años. El general Stuart Adams de ISA es nombrado comandante militar de la red.

SEGUNDA GUERRA EXTRASOLAR (2357-2360)

[Henchidos de orgullo y nuevas fuerzas](#), los Helghast emprenden un osado plan de conquista para reunir las dos mitades del sistema Alpha Centauri y restaurar su gran imperio. La apuesta fracasa y sus tropas sobre Vekta terminan derrotadas, lo que da lugar a su peor pesadilla: la invasión del propio Helghan. ¿Guardará Visari un as en la manga?

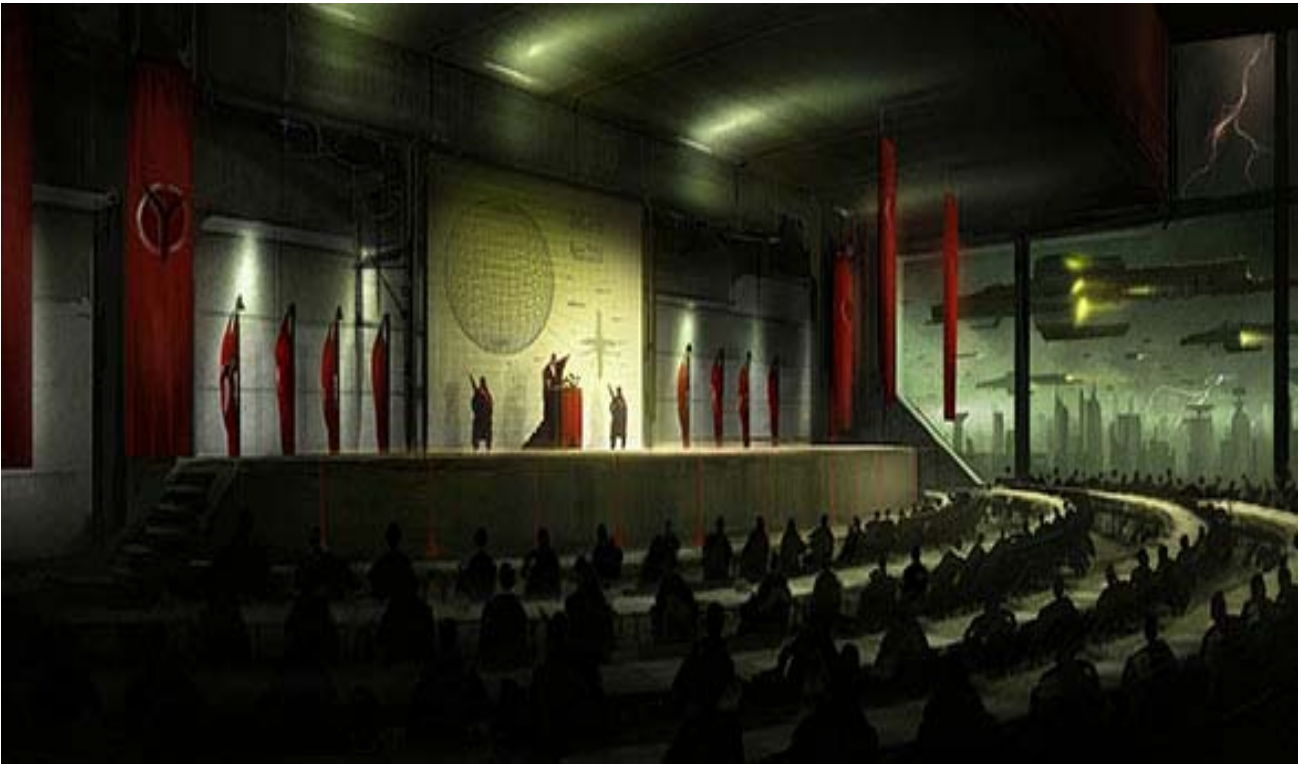
2357 Planes de invasión (Killzone 1)

El Autócrata Sclar Visari perfila su audaz estrategia para cambiar la cara visible del poder en el sistema volviéndose hacia Vekta y reclamándola de nuevo como colonia de Helghast. Olvidando todas las generaciones de asentamientos UCN bajo ISA, enciende las ansias de venganza de los Helghast. El Alto Mando Helghast muerde el anzuelo y declara con entusiasmo su lealtad a Visari para la próxima campaña, ofreciéndole el puesto de Emperador si prospera.

El plan de Visari es simple:

1. Utilizar un agente infiltrado, el general Stuart Adams de ISA, para neutralizar las plataformas de defensa orbitales.
2. Utilizar un agente infiltrado, el general Dwight Stratson de ISA, para obtener acceso a los servicios secretos y crear un señuelo que haga salir de las ciudades a las tropas ISA.
3. Organizar, bajo las órdenes del general Joseph Lente, la invasión de Vekta mientras las plataformas de defensa orbitales están desactivadas.
4. Reactivar las plataformas de defensa a tiempo para defender a Vekta contra la inevitable flota de apoyo enviada por el UCA.
5. Declarar el sistema bajo control de Helghast y pedir la paz a la UCN mientras que el UCA sigue inestable por la pérdida de su flota.
6. Utilizar los recursos de Helghan y Vekta, así como la tecnología recogida de los restos de la flota de la Armada UCA, para construir una flota Helghast capaz de defender de la Armada UCA al sistema.
7. Comenzar a cobrar aranceles de nuevo al transporte que pasa por el espacio Helghast hacia la Tierra.
8. Iniciar un bloqueo a la Tierra y ahogar a la UCN hasta la sumisión.

- 9. Capturar los astilleros y las defensas orbitales de la Armada UCN. Dejar que la población de la Tierra se muera de hambre. Construir una grandiosa flota y establecer la hegemonía de Helghast sobre todas las colonias.



2357 (Principios de Agosto) Se declara la Segunda Guerra Extrasolar

[El plan de Visari funciona a la perfección](#) y los generales Adams y Stratson informan de que sus planes van según lo previsto. Visari envía la mayor parte de su flota tras la Armada ISA y una segunda flota para invadir Vekta. Una fuerza de exploración del UCA envía un aviso, pero el mensaje no llega a ISA con tiempo para prevenir el baño de sangre espacial. La UCN acuerda por unanimidad enviar a Vekta una flota pesada de refuerzos UCA para prevenir la desestabilización de todo el sector.



2387 (Finales de Agosto) Lente falla (**Fin de Killzone 1**)

La invasión provoca bajas en ambos bandos. Solo gracias a la ayuda de cuatro extraños héroes, el capitán Templar, la comisario Luger, el sargento Rico y el coronel Hakha, se evita la caída de la ciudad de Vekta. El plan de los Helghast ha sido desbaratado, pero un contingente considerable sigue presente en Vekta. Lente muere a manos de su antiguo Jefe de Estado Mayor, el coronel Hakha (Agente de Campo Encubierto de I.S.A.); como resultado, la campaña de tierra se interrumpe. El traidor de ISA que permitió a Helghast invadir Vekta, el general Adams, también muere cuando Templar y su grupo sabotean la plataforma orbital para impedir que la flota UCA de la Tierra, que llega en el momento oportuno, haga una emboscada. El general Stratson se las ingenia para mantener oculta su traición a I.S.A.

2357 (Septiembre) Metrac es designado Jefe de las Fuerzas Helghast de Vekta (**Inicio de Killzone: Liberation**)

El consejo ISA detiene el desarrollo de la segunda plataforma de defensa orbital cuando los Helghast capturan la primera. El general Dwight Stratson propone un programa nuclear para eliminar a los Helghast restantes de Vekta. Las armas nucleares propuestas se están preparando en la base de Rayhoven, pero requieren la aprobación del consejo ISA para ser usadas en batalla. Debido a que las armas nucleares han sido siempre consideradas como tabú, hay una posibilidad muy alta de que su posesión, y aun más su uso, tenga consecuencias políticas.

El general Armin Metrac de Helghast llega a Vekta y toma el control de las fuerzas restantes. Estableciendo un control férreo en las regiones al sur de Vekta, [los Helghast comienzan de nuevo a ganar terreno](#).

2378 (Principios de Octubre) La Base de Rayhoven cae pero la invasión fracasa (**Fin de Killzone: Liberation**)

El general Metrac de Helghast ataca la base ISA de Rayhoven, donde el consejo ISA se encontraba votando el uso del plan nuclear propuesto por el general Stratson.

Mientras tanto, el capitán Jan Templar es enviado para rearmar las tropas de Rayhoven. Junto con Rico Velasquez, destruye la base de Metrac. Stratson es desenmascarado: él y Adams estaban colaborando juntos con los Helghast. Sin embargo, los Helghast tienen ahora las armas nucleares que ha desarrollado para ellos el general Stratson, así como numerosas armas de nueva tecnología robadas de las instalaciones de la investigadora en armamento Evelyn Batton.

2358 (Enero) Fin del conflicto en Vekta

Los Helghast que quedan en Vekta se están retirando. Envían de vuelta a Helghan sus tropas y materiales.



El equipo del sargento Velasquez es asignado para obtener información vital de ISA sobre un crucero Helghast a la fuga. Descubren que Metrac y sus fuerzas están a punto de contraatacar con un solo golpe masivo. Tiene lugar en las planicies del norte la última batalla decisiva de Vekta.

Todas las fuerzas Helghast sobre Vekta son destruidas. La flota UCA, habiendo estabilizado la situación, se retira después de enviar a ISA las siguientes órdenes específicas:

- Restaurar el bloqueo a Helghan, pero no llevar a cabo ninguna otra acción ofensiva.
- Cooperar con el equipo del juez del consejo general cuando llegue para investigar el asunto.

2358 (Marzo) Consejo Vekta

Se crea un consejo en la ciudad de Vekta para decidir la mejor forma de llevar la guerra contra los Helghast a su fin. El consejo establece rápidamente una lista de tareas prioritarias:

- Eliminar la amenaza militar que suponen los Helghast.
- Capturar al Autócrata Visari para juzgarlo públicamente.
- Establecer sobre Helghan un régimen más controlable para evitar la opresión que originó este conflicto.

Estas prioridades atentan contra las órdenes dadas por UCA antes de la retirada de sus tropas, pero al consejo ISA le preocupa que la UCN decida culparles por las decisiones que tomaron con respecto a los Helghast.



2358 (Septiembre) Comienza la Operación Arcángel

La flota ISA comienza a agruparse en torno a Vekta preparando su viaje a Helghan y comenzar la acción militar más compleja de la historia de la humanidad.



2359 (Noviembre) [Comienza la invasión de Helghan](#)

Doce grupos de batalla aterrizan sobre Helghan. Entre ellos está el grupo de batalla “Mandrake”, compuesto de una división ISA y 10 divisiones de legionarios. El crucero ISA New Sun es el buque insignia del grupo de batalla, bajo el mando del coronel Jan Templar, el héroe de guerra. “Mandrake” tiene que desplegarse hacia Pyrrhus y tomar la ciudad, llevándose, con suerte, a Visari en el proceso. Pyrrhus tiene una máxima importancia estratégica porque constituye una de las principales bases de población, además de ser el centro comercial del planeta.

Las naves de guerra ISA y Helghast se enfrentan en órbita. La flota ISA supera significativamente a la flota Helghast y establece en seguida un bloqueo orbital total.

Llegado este punto, el consejo ISA reafirma su decisión de saltarse las órdenes del UCA (limitarse a aislar a los Helghast) y lanza su invasión. Se despejan los canales para el despliegue de tropas y se abre la vía para la invasión. No existe posibilidad de negociación. Visari jura que el mundo Helghan expulsará a los invasores. ISA sabe que tiene que llevar a cabo la invasión con diligencia.

[Sin embargo...](#) (¡ATENCIÓN! Este enlace contiene Spoilers.)

3.1.-Los Helghast

Los Helghast, aunque humanos en esencia, han sufrido ciertos cambios fisiológicos con el objeto de adaptarse a las hostiles condiciones del planeta. Todos los individuos de su militarista y militarizada sociedad, son extremadamente fuertes y resistentes, debido a las duras condiciones de Helghan y a la aplicación sistemática de técnicas avanzadas de eugenesia física (tanto natural como clínica) y mental (propaganda y desinformación). Su piel ha adoptado un tono blanco-grisáceo y todos los individuos, ya sean hombres o mujeres, carecen totalmente de pelo y/o vello.

Helghan orbita alrededor de la estrella Alpha Centauri A, relativamente próximo a ésta (135 millones de Km), y es orbitado a su vez por dos pequeñas lunas. De un tamaño casi el doble que la Tierra (lo que le confiere una gravedad ligeramente más elevada), Helghan es un mundo árido y rocoso, de temperaturas extremas entre el día y la noche (en días de 34 horas de duración), y una atmósfera respirable aunque contaminada para los seres humanos, que, aunque no es letal a corto plazo, si puede serlo a medio. La capital planetaria es Phyrus.



Debido al bloqueo y a su propio auto-aislamiento de la sociedad interestelar, poco se conoce del número y localización de sus ciudades, industrias, minas, granjas...incluso del número de habitantes, así como su distribución a lo largo del planeta. A través de Agentes infiltrados, se sabe que sus núcleos de población se localizan tanto en la superficie como en enormes complejos-colmena subterráneos, al igual que sus principales industrias.



Por contra, los edificios gubernamentales construidos a partir de la llegada al poder de Visari, están imbuidos de una grandiosidad y fastuosidad casi faraónica, gigantescos Edificios-Bunker que proyectan una imagen de poder abrumador y una sombra de miedo permanente sobre la población disconforme con el ideario del Autócrata.

Las tropas que nutren sus legiones proceden de la recluta obligatoria de todo varón y hembra mayor de edad, por lo que el tamaño y los recursos de sus ejércitos son abrumadores, al menos en número. Su fanatismo es total, no solo por su propio modelo de sociedad, sino también por su riguroso entrenamiento. No tienen por costumbre hacer prisioneros. Los soldados enemigos capturados, salvo que tengan algún valor, suelen ser ejecutados.

Tras la derrota en Vekta, Helghan se ha embarcado en el desarrollo de nuevas armas “secretas”, a fin de proteger su mundo natal de la inevitable ofensiva ISA. La más importante, es el desarrollo de las “Armas y Escudos de Arco”, torres capaces de proyectar ingentes cantidades de energía eléctrica, ya sea con fines ofensivos o defensivos, utilizando la energía liberada por un mineral altamente inestable, extraído de las minas Helghan, la Petrusita. Asimismo, los ingenieros Helghast han desarrollado las “sanguijuelas”, cápsulas de asalto para desembarcar tropas en el interior de las naves invasoras.

Incluso su atmósfera ligeramente viciada por compuestos tóxicos naturales y polución de sus industrias actúa como arma en sí misma, al dañar poco a poco los pulmones y mucosas del personal no adaptado al medio o sin la omnipresente máscara filtrante. Se supone que un soldado no preparado solo podrá estar sobre el terreno un par de semanas antes de empezar a sufrir secuelas graves por envenenamiento sanguíneo, hemorragias pulmonares, ceguera....

Aun así, hay lugares en Helghan que son letales incluso para los helghast...

3.2.-Vekta

El mundo colonial de Vekta es un planeta con un clima y unos ecosistemas similares a la Tierra. Su periodo de rotación es de 24 horas y su año es de 370 días, girando alrededor de Alpha Centauri B. Su capital es Ciudad Vekta, una ciudad costera de tamaño medio con unos cinco millones de habitantes, rodeada de bosques y praderas, lo que, junto con su proximidad al mar, le confiere un clima moderado y agradable durante todo el año. Los ecosistemas de Vekta son muy variados, ya que también presenta amplias y densas selvas, pestilentes pantanos, tundras, grandes cordilleras nevadas todo el año y desiertos.



En la ciudad, conviven tanto zonas residenciales como enormes bloques de apartamentos, zonas industriales junto con barrios bajos. En verano, sus limpias playas, a cuatro Km. de la ciudad, se llenan tanto con habitantes del planeta como de visitantes de otros mundos. Un poco más alejado se encuentran las instalaciones portuarias, que distribuyen, por mar, las mercancías entrantes y salientes del planeta. En el interior, a unos 50 Km. de la ciudad, se haya el espaciopuerto civil, perfectamente comunicado por ferrocarril y autopista tanto con la ciudad como con el Puerto marítimo. El resto de la población se distribuye en ciudades de menor tamaño y pueblos. Sus actividades son variadas (Ganadería, Agricultura, Industria ligera, Pequeños Centros I+D civiles..).

La Democracia Representativa es su sistema de gobierno, y sus fuerzas armadas, alineadas en la ISA de la UCN, son básicamente de autodefensa, donde Militares ISA adiestran y dirigen contingentes de soldados voluntarios pero de carácter profesional. Son, esencialmente, fuerzas de Infantería Ligera, salvo pequeños núcleos de infantería

mecanizada, acorazada y artillería, al confiarse la base de la defensa planetaria a las Plataformas Orbitales de la Red Defensiva Planetaria. Vekta carece de milicias o cualquier otra fuerza paramilitar organizada.

3.3.-Tecnología

A pesar de que la acción tiene lugar en el futuro, la ambientación tecnológica de KILLZONE es un poco más avanzada que la actual. Aparte de una tecnología más avanzada en viajes interestelares y el empleo militar de vehículos con suspensores gravitatorios, la tecnología de KILLZONE es la que podría encontrarse en la actualidad si se aplicaran masivamente y a nivel público cualquier avance tecnológico actual. Por tanto, nos encontraremos generalmente con vehículos de superficie con ruedas movidos por combustibles ecológicos, barcos desplazados por pequeños generadores de fusión, enormes plantas de energía solar y eólica, aviones y lanzaderas que sirven de enlace entre puntos alejados del planeta y naves estelares de pasajeros y mercancías.



A medida que avance la campaña contra los Helghast, la necesidad de reponer el material perdido obligará a los contendientes a volver a medios, vehículos y fuentes de energía “mas baratas” (“anticuados” vehículos rueda y oruga, combustibles fósiles,) siendo los elementos tecnológicos usados durante la primera mitad, mas escasos.

4.-Creación del Personaje

El sistema de creación de personajes sigue fielmente el proceso descrito en el manual COMANDOS DE GUERRA (con alguna pequeña salvedad que se mencionará en su momento). Sin embargo, difiere un poco dependiendo si un jugador es un ISA o un Helghast.

No existe diferencias entre sexos; ISA admite mujeres en sus filas y en cualquier nivel dentro de su jerarquía. Lo mismo en el bando Helghast (pueden ser muchas cosas pero no son sexistas en absoluto), aunque sin embargo, no se ha observado hasta la fecha la presencia de mujeres entre sus tropas.

4.1.-Personajes I.S.A.

Son, en teoría, los buenos de la película. Desde el punto de vista Helghast, son unos miserables imperialistas, responsables de todos sus males. Sus regimientos se articulan de la siguiente manera:

-Fuerzas I.S.A.: Son las tropas regulares de Vekta, (o de cualquier otro planeta con un Cuartel General ISA) procedentes de la captación de voluntarios entre la población civil. Reciben un entrenamiento básico en armamento, técnicas de combate y tecnología.

-Tripulante I.S.A.: Son los pilotos, conductores y artilleros de vehículos de transporte o de apoyo de las fuerzas de infantería. Se encargan tanto del manejo como del mantenimiento y reparaciones básicas del vehículo que manejen.

-Legionarios UCA [Antigua Fuerza de Reacción Rápida (FRR)]: Las Tropas ó Tripulantes I.S.A. que transcurrido cierto tiempo, demuestren cierto carácter y habilidad, son captados, entrenados y adiestrados para que sirvan como suboficiales y oficiales de calidad entre las filas de las Fuerzas del ISA en cualquier colonia, instruyéndolos y guiándolos al combate. Aparte de su entrenamiento físico y técnico, se les adiestra moralmente, ya que una de sus misiones principales es mandar, dirigir en el combate e infundir moral a las tropas bajo su mando.

-Comisarios Encubiertos (Shadow Marshall): Son la unidad de elite de UCA. para Operaciones Especiales. Pueden proceder tanto de tropas ISA como de legionarios (En casos muy raros). Hasta la fecha, ningún Comisario Encubierto ha decidido convertirse en Legionario. Basan sus acciones en el sigilo, su excelente forma física y sus conocimientos técnicos para cumplir su misión, ya sea volando un puente, sabotear un nexo de comunicaciones o eliminar a un mando clave del enemigo.

-Agentes de Campo Encubiertos: Agentes de inteligencia, entrenados para pasar meses o incluso años dentro de la jerarquía militar Helghast reuniendo información o actuando como Agentes Dobles. Pueden ser captados de entre las filas de las tropas ISA o Legionaria (Como agentes de contrainteligencia dentro de su propio cuerpo), o de los organigramas militares Helghast o de alguna fuerza militar de la ICSA (Labores de Inteligencia).

El tipo de PJ's que vayan a tener tus personajes dependerá exclusivamente de tu criterio y del tipo de aventura o campaña a realizar. Pero, básicamente, seguirá los siguientes pasos:

-Cálculo de las Características Vitales del PJ: Es decir, distribución de los puntos de Características, calculo de puntos de vida, carga....tal y como se describe en las páginas 8 y 9 del Manual original.

-Enseñanza Civil: Tal y como se describe en la página 19 del manual, el jugador distribuirá los puntos correspondientes entre las habilidades de Destreza, Inteligencia y Especiales. Sin embargo, ten en cuenta que algunas de las habilidades del manual original no existen y han aparecido otras nuevas (Ver Hoja de Personaje).

-Instrucción Militar: De nuevo, seguiremos los pasos que se describen entre las páginas 19 y 20 del manual, asignando puntos a las habilidades especiales y al entrenamiento con armas. De nuevo, de nuevo tendremos en cuenta que algunas de las habilidades del manual original no existen y han aparecido otras nuevas. Hasta aquí, el procedimiento para conseguir un **Soldado ISA**. Pero si lo que se desea es un **Tripulante**, la Instrucción Militar varía ligeramente:

-Repartirá 100 Puntos a elegir entre Electrónica, Mecánica, Medicina, Pilotar ó Telecomunicaciones (Hab Especiales)

-Repartirá 50 puntos entre Ametralladora, Pistola ó Sistemas de Armas (Entrenamiento con Armas)



KILLZONE™ 2



Ahora, dependiendo de si queremos que nuestro personaje sea más que un simple G.I. ISA, podremos elegir entre:

-Fuerza Legionaria UCA: Tras su periodo Civil y su Instrucción Militar (y teóricamente, haber combatido cierto tiempo como soldado ISA), el personaje puede optar a convertirse en Militar Profesional. Por ello, el personaje podrá misiones “clásicas” (Guarnición, Acciones “policiales”, anti-insurgencia, humanitarias...) tanto en su mundo como “en ultramar”. Con su entrenamiento avanzado, el personaje recibe :

- a) 20% a repartir (ó íntegros) entre FUE, DES y CON.
- b) Mando +20 (O bien MANDO=40, lo que sea mejor para el PJ)
- c) (INT/10)x8 Puntos a repartir entre Burocracia, Dialéctica, Lenguaje Convenido y/o Recon. Medios.
- d) (INT/10)x4 Puntos a repartir entre Orientación y/o Navegación.
- e) (INT/10)x4 Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- f) ((INT+DES)/4)x3 Puntos a repartir entre Mecánica, Electrónica y/o Telecomunicaciones.
- g) ((FUE+DES)/4)x6 Puntos a repartir entre Combate CaC, Pistola, Fusil, Ametralladora, Lanzacohetes y/o Lanzagranadas.



Si el elegido para la Fuerza Legionaria es un Tripulante, el entrenamiento especializado consistirá en:

- a) 20% a repartir (ó integros) entre FUE, DES y CON.
- b) Mando +20 (O bien MANDO=40, lo que sea mejor para el PJ)
- c) MORAL +15%
- d) $(INT/10) \times 4$ Puntos en Recon. Medios.
- e) $(INT/10) \times 8$ Puntos a repartir entre Orientación. y/o Navegación.
- f) $(INT/10) \times 4$ Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- g) $((INT+DES)/4) \times 5$ Puntos a repartir entre Pilotar, Mecánica, Electrónica, Telecomunicaciones y/o Sistemas de Armas
- h) $((FUE+DES)/4) \times 2$ a repartir entre Pistola, Fusil, y/o Ametralladora.

-Comisarios Encubiertos: Son las fuerzas especiales de ISA aunque, debido a lo controvertidas que pueden resultar sus misiones, oficialmente, no existen. Pueden proceder de la Tropa ISA o de la Fuerza Legionaria (Un tripulante no puede optar a este cuerpo). Sus misiones habituales son de infiltración, recogida de información, sabotaje, supresión de objetivos humanos (eufemismo para “asesinato”) y cualquier otra “Black Op” que se tercie. Suelen trabajar en solitario aunque, si la misión lo requiere, pueden actuar en grupos más numerosos (tres o cuatro miembros). Su Empleo queda fijado en su actual cifra de Mando. Un Comisario Encubierto recibe por su entrenamiento:

- a) 40 puntos a repartir (o íntegros) entre FUE, CON y/o DES.
- b) MORAL +15%
- c) $(INT/10) \times 10$ Puntos a repartir entre Escuchar, Rastrear, Camuflar y/o Descubrir.
- d) $((FUE+DES)/4) \times 6$ Puntos a repartir entre Nadar, Saltar, Preparar y/o Lanzar
- e) $(INT/10) \times 8$ Puntos a repartir entre Orientación y/o Navegación
- f) $((FUE+DES)/4) \times 6$ Puntos a repartir entre Cierres, Explosivos, Mecánica, Electrónica y/o Química
- g) $(INT/10) \times 6$ Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- h) $(INT+DES/4) \times 4$ Puntos a repartir entre Telecomunicaciones y/o Pilotar
- i) $((FUE+DES)/4) \times 6$ Puntos a repartir entre Fusil, Combate CaC y/o Matar en Silencio.

-Agentes de Campo Encubiertos: Tras su formación militar básica, reciben, adicionalmente para cumplir sus cometidos:

- a) $(INT/10) \times 9$ Puntos a repartir entre Burocracia, Dialéctica, Lenguaje Convenido y/o Recon. Medios.
- b) $(INT/10) \times 6$ Puntos a repartir entre Descubrir y/o Escuchar,
- c) $(INT+DES)/4 \times 5$ Puntos a repartir entre Falsificar, Robar, Cierres, Electrónica y/o Química.
- d) $(INT+DES)/4 \times 2$ Puntos en Telecomunicaciones.
- e) $(FUE+DES)/4 \times 4$ Puntos a repartir entre Pistola, Fusil, Combate CaC y/o Matar en Silencio.

4.2.-Personajes Helghast

Son los villanos...o los oprimidos, según se mire. Debido a las duras condiciones de Helghan y a la magistral y continuada propaganda del régimen de Visari, son un pueblo fuerte, resistente, despiadado y carente de toda moralidad cuando se trata de acabar con su opresor ISA. La formación de un Guerrero Helghast es la siguiente:

-Cálculo de las Características Vitales del PJ: Es decir, distribución de los puntos de Características, calculo de puntos de vida, carga....tal y como se describe en las páginas 8 y 9 del Manual original. Tras la distribución inicial de puntos entre las características básicas, tendrán, adicionalmente, 30 puntos más a repartir entre (o íntegramente), las características de Fuerza, Destreza, Constitución y/o Mando. Inicialmente, sus características no rebasaran los 100 puntos. Sin embargo, con los sucesivos aumentos en las características que puede tener un personaje Helghast, sus características físicas podrán superar llegar a ser hasta el doble de las que tuvieran en su “nacimiento”, es decir, que un Helgast que tenía inicialmente una FUE de 75, podría llegar a tener una FUE de 150.

-Enseñanza Civil: Tal y como se describe en la página 19 del manual, el jugador distribuirá los puntos correspondientes entre las habilidades de Destreza, Inteligencia y Especiales. Sin embargo, ten en cuenta que algunas de las habilidades del manual original no existen y han aparecido otras nuevas.

-Instrucción Militar: De nuevo, seguiremos los pasos que se describen entre las páginas 19 y 20 del manual, asignando puntos a las habilidades especiales y al entrenamiento con armas. De nuevo, de nuevo tendremos en cuenta que algunas de las habilidades del manual original no existen y han aparecido otras nuevas.

Con estos pasos obtenemos un **SOLDADO BASICO** (ó **Soldado de Base**).

-Soldado Base (1-2 en 1D10 o menos de 200 puntos de desarrollo): Se trata del típico soldado de Infantería ligera (de a pie o motorizada en vehículos rueda, tales como coches o camiones), siendo la tropa más habitual dentro de las legiones Helghast, usado tanto en asaltos en masa, combate en población o en tareas defensivas. Independientemente de su valor de MANDO, el Soldado Base no tendrá un empleo mayor que Cabo.



KILLZONE™2



A partir de aquí, según criterio del Director de Juego, los PJ's serán solo simples infantes o bien serán algo más, ya sea por requerimiento de la campaña, suerte o mero capricho del Director de Juego. Todos los arquetipos siguientes tienen por origen al Soldado Base.

-Soldado Aéreo (3-4 en 1D10 o menos de 200 puntos de desarrollo): El éxito de las pruebas de campo con el prototipo personal de propulsión a chorro SL-06 indujo al general Metrac a ordenar la creación de una unidad de soldados “aerotransportados”, capaz de maniobrar entre los tambaleantes edificios y las profundas simas de los campos de batalla de Vekta, o de veloces elementos de reconocimiento para sus camaradas “terrestres”. Por su entrenamiento, los Soldados aéreos también pueden ser destinados a servir en las escuadrillas de aeromotos. Se añaden las siguientes habilidades:

- a) MORAL +5%
- b) $(INT+DES)/4 \times 2$ Puntos a repartir entre Pilotar “Impulsores” y Aeromotos
- c) $(INT/10) \times 6$ Puntos a repartir entre Navegación, Orientación y/o Recon. de Medios.
- d) $(INT+DES)/4 \times 2$ Puntos en Sistemas de Armas.
- e) $((FUE+DES)/4) \times 2$ a repartir entre Pistola y/o Fusil.

-Soldado de Choque (5-6-7 en 1D10 o menos de 300 puntos de desarrollo): Fusilero más acorazado y mejor armado, son usados principalmente para abrir brechas en dispositivos enemigos resistentes a la acción del soldado base, impulsar su avance en el ataque o cerrar brechas en la defensa propia mediante contraataques en masa. Las **tripulaciones** de BCA/A, BCM, Carros de Combate y Lanchas de asalto / ataque rápido...se nutren de las fuerzas de choque.

- a) FUE y CON se incrementan ambas un 20%.
- b) DES y MANDO se incrementa ambas un 10%.
- c) MORAL +15%
- d) $(INT/10) \times 8$ Puntos a repartir entre Lenguaje Convenido y/o Recon. Medios.
- e) $(INT/10) \times 4$ Puntos a repartir entre Orientación y/o Navegación.
- f) $(INT/10) \times 3$ Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- g) $((INT+DES)/4) \times 3$ Puntos a repartir entre Mecánica, Electrónica y/o Telecomunicaciones.
- h) $((FUE+DES)/4) \times 8$ Puntos a repartir entre Combate CaC, Pistola, Fusil, Ametralladora, Lanzacohetes, Lanzallamas y/o Lanzagranadas.



Para las **tripulaciones**, las habilidades serán las siguientes:

- a) FUE y CON se incrementan un 10%.
- b) DES se incrementa un 15%
- c) Mando +10%
- d) MORAL +15%
- e) $(INT/10) \times 5$ Puntos en Recon. Medios.
- f) $(INT/10) \times 4$ Puntos a Navegación.
- g) $(INT/10) \times 4$ Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- h) $((INT+DES)/4) \times 5$ Puntos a repartir entre Pilotar*, Mecánica, Electrónica, Telecomunicaciones y/o Sistemas de Armas* .
- i) $((FUE+DES)/4) \times 2$ a repartir entre Pistola, Fusil, y/o Ametralladora.

*Solo podrán asignar puntos a la clase de vehículo y sistema de armas al cual estén asignados como tripulantes

-Soldado de Asalto (8-9 en 1d10 o menos de 400 puntos de desarrollo): Se trata del soldado de caballería modernizado. Se desplazan al combate, montados y protegidos en sus Blindados o en sus Naves de Desembarco. Una vez en tierra, combaten con una ferocidad aterradora. Las tripulaciones de BCI y BCAI se nutren de los Soldados de surgen de las filas de los soldados de asalto.

- a) FUE y CON se incrementan ambas un 25%.
- b) DES y MANDO se incrementa ambas un 15%.
- c) MORAL +25%
- d) $(INT/10) \times 10$ Puntos a repartir entre Lenguaje Convenido y/o Recon. Medios.
- e) $(INT/10) \times 6$ Puntos a repartir entre Orientación y/o Navegación.
- f) $(INT/10) \times 4$ Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- g) $((INT+DES)/4) \times 4$ Puntos a repartir entre Mecánica, Electrónica y/o Telecomunicaciones.
- h) $((FUE+DES)/4) \times 10$ Puntos a repartir entre Combate CaC, Pistola, Fusil, Ametralladora, Lanzacohetes, Lanzallamas y/o Lanzagranadas.

Para las **tripulaciones**, las habilidades serán las siguientes:

- a) FUE y CON se incrementan un 15%.
- b) DES se incrementa un 25%
- c) Mando +15%
- d) MORAL +25%
- e) $(INT/10) \times 6$ Puntos en Recon. Medios.
- f) $(INT/10) \times 6$ Puntos a repartir entre Orientación y/o Navegación.
- g) $(INT/10) \times 5$ Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- h) $((INT+DES)/4) \times 8$ Puntos a repartir entre Pilotar*, Mecánica, Electrónica, Telecomunicaciones y/o Sistemas de Armas*.
- i) $((FUE+DES)/4) \times 3$ a repartir entre Pistola, Fusil, y/o Ametralladora.

*Solo podrán asignar puntos a la clase de vehículo y sistema de armas al cual estén asignados como tripulantes

-Soldado de Élite (0 en 1D10 o menos de 500 puntos de desarrollo): Son las fuerzas especiales Helghast, especialistas tanto en combate cuerpo a cuerpo, armas de fuego, telecomunicaciones y manejo de vehículos. Pueden proceder de cualquiera de los arquetipos anteriores o directamente de la instrucción básica, al ser identificados como individuos con un elevado potencial, representativo del máximo ideal de perfección Helghast. Una vez identificados, son sometidos a un duro entrenamiento en la Academia Militar Helghan con un programa específico dirigido por el propio General Radec.



Sus misiones típicas varían entre las usuales de una fuerza de operaciones especiales (sabotaje, reunión de información, eliminación de personal clave....) y las de vigilancia de instalaciones de gran interés militar (Cuarteles generales, Servidores maestros....). Durante la defensa de Helghan, serán las tropas que encabezan el asalto a los cruceros ISA, a bordo de “Las Sanguijuelas”.

Sus habilidades serán las siguientes:

- a) 40 puntos a repartir (o íntegros) entre FUE, CON y/o DES.
- b) MORAL +25%
- c) $(INT/10) \times 10$ Puntos a repartir entre Escuchar, Rastrear, Camuflar y/o Descubrir.
- d) $((FUE+DES)/4) \times 6$ Puntos a repartir entre Saltar, Tregar y/o Lanzar
- e) $(INT/10) \times 6$ Puntos a repartir entre Orientación y/o Navegación
- f) $((FUE+DES)/4) \times 6$ Puntos a repartir entre Explosivos, Mecánica y/o Electrónica.
- g) $(INT/10) \times 4$ Puntos a repartir entre Medicina y/o Primeros Auxilios.
- h) $(INT+DES/4) \times 3$ Puntos a repartir entre Telecomunicaciones y/o Pilotar
- i) $((FUE+DES)/4) \times 8$ Puntos a repartir entre Fusil, Combate CaC y Matar en Silencio.

-Oficiales: Aquellos soldados / suboficiales, lo bastante afortunados para sobrevivir al entrenamiento y al combate, y que posean “el talante”, pueden ser ascendidos a oficiales, dentro de la clase en la que se encuentren (aéreos, choque, asalto...). Equipados con una armadura igual de resistente, pero más ligera, están siempre a la par de su tropa, tanto para dar ejemplo de valor Helghan como para “repartir” sanciones a los cobardes. Reciben, aparte del reconocimiento a la excelencia por parte de la sociedad Helghast, lo siguiente:

- a) Mando +25
- b) Moral +20
- b) 15 puntos a FUE, CON y DES
- c) INT/3 puntos en cada una de las habilidades de su especialidad.



-Guardaespaldas / Pretoriano: Aquellos Oficiales procedentes de las Tropas de Choque, Asalto o que realicen un desempeño realmente destacado en sus funciones, o bien elementos de tropa excepcionalmente inteligentes y expertos en el manejo de las armas, pueden tener el honor de convertirse en Guardaespaldas de algún alto cargo. A estos auténticos guardias pretorianos se les equipa con el mejor armamento que se pueda disponer, los mejores blindajes y los mejores equipos. Si el soldado Helghast típico era fanático, éste lo es muchísimo más, y lucharán hasta la última gota de su sangre para defender su objetivo o matar a un ISA más. A efectos de juego, un Guardaespaldas que resulte muerto, “resucitará” durante un turno, realizando una acción (con los modificadores correspondientes, eso si) ventajosa para su causa. A saber, disparará una última vez su arma contra su enemigo, quitará la anilla a una de sus granadas, pulsará el botón de autodestrucción...

Las habilidades de estos sujetos son las siguientes:

- a) Moral +50
- b) 20 puntos a FUE, CON y DES.
- c) INT/3 puntos en todas las Habilidades de Armas en las que posea puntos.
- d) INT/4 puntos en todas Habilidades Especiales en las que posea puntos.
- e) INT/5 puntos en todas Habilidades Básicas en las que posea puntos.
- f) $(DES+INT)/4$ puntos en la Nueva Habilidad TRAJE PESADO

Una variante dentro de esta categoría, y exclusiva para soldados de las Tropas de Choque, es el **Soldado Pesado**. Equipado con una Exoesqueleto de Potencia y armado con la Ametralladora STA-6 modificada, este soldado, aunque escaso en el campo de batalla, es capaz de desequilibrar cualquier combate, debido a su “invulnerabilidad” y a su enorme potencia de fuego. Cualquier unidad de tropas de choque con uno de estos Soldados, verá incrementada su moral en +10. Sin embargo, este super-soldado presenta dos desventajas: Es muy lento (Tasa de movimiento 2), y su relativamente desprotegido Sistema de Refrigeración del traje en su espalda. Protegido por solo 10 puntos de blindaje, si este sistema recibe 30 puntos de daño, queda destruido, y por tanto, el calor del exoesqueleto, al no poder disiparse, provocará la explosión del mismo (Daño de la explosión 12d)



Un Soldado de Asalto que, por circunstancias del combate, decida equiparse con esta armadura, actuará con ella con una habilidad de (DES+INT)/8.

4.3.-Creación de Arquetipos

Las presentes reglas no definen arquetipos específicos o cuerpos determinados. Sin embargo, conforme el soldado vaya tomando forma, éste puede tener características que lo cataloguen como tal, aunque siempre dentro de la categoría en la cual esté englobado. Es decir, varias habilidades de un soldado (Soldado de choque, legionario UCA,...) alcanzan un valor de 75% o superiores, se le puede considerar un experto en esa rama. Por ejemplo, para un Francotirador, estas habilidades podrían ser Fusil, Ocultarse y Camuflar. Para un Médico de Combate, Dialéctica, Medicina y Primeros Auxilios, para un Técnico de Transmisiones, Telecomunicaciones y Electrónica, un Ingeniero de Demoliciones, Explosivos, Reconocimiento de Medios y Química ...

Se deberá tener en cuenta que estos arquetipos pertenecen a su rama base y que un personaje puede actuar como tal, aunque no tenga las habilidades o la capacidad necesaria para ello...lo cual puede resultar peligroso tanto para el soldado como para su “entorno”.

Las habilidades y su número quedan a discreción y sentido común del Director de Juego (un Experto en demoliciones sin la habilidad Explosivos, por ejemplo, no es razonable, aunque un médico, por ejemplo, sin dialéctica, sí puede serlo...)

4.4.-Nuevas Habilidades

Como se ha podido observar en la ficha, se han producido ciertos cambios en las habilidades a elegir. Estos cambios y modificaciones son los siguientes:

A) HABILIDADES BÁSICAS

- Desaparece **“Equitación”**
- La habilidad **“Burocracia”** se desdobra en dos nuevas habilidades.
 - “Burocracia”** se mantiene para cuestiones legales y administrativas.
 - “Reconocimiento de Medios”** trata sobre la identificación y el conocimiento de las especificaciones del material bélico, tanto de armas como de vehículos (Modelo, Blindaje, Armamento, Tripulación, Autonomía, Velocidad, Alcance, Limitaciones, Defectos.....) y características de una determinada construcción.
- Desaparece **“Idioma”**, apareciendo en su lugar, en la categoría de ESPECIALES, la habilidad **“Lenguaje Convenido”**.

B) HABILIDADES ESPECIALES.

- La habilidad **“Cerraduras”** pasa a llamarse **“Cierres”**, para hacer hincapié en que con esta habilidad, no solo pueden abrirse cerraduras convencionales, sino también cerraduras electrónicas.
- Desaparece la habilidad **“Ingenios”**
- Desaparece la habilidad **“Paracaidismo”**, al sustituirse los lanzamientos de tropas por operaciones aeromóviles. El descenso de las tropas en estas operaciones (Descenso **“Fast-Rope”** (Cuerda Rápida)) exigirá una Tirada de **TREPAR** (Para Agarrarse y Deslizarse por la cuerda) y otra de **SALTAR** (Para aterrizar en el suelo).
- Aparece la habilidad **“Electrónica”**, equivalente a la habilidad mecánica pero para equipos electrónicos
- Aparece, procedente de las Hab. Básicas, la habilidad **“Lenguaje Convenido”**. Esta habilidad se subdivide en dos categorías, que se deben desarrollar de modo independiente.
 - Lenguaje de Batalla**: Que trata sobre el uso de palabras, términos, indicativos y jerga que, sin sentido aparente para un profano, tienen un significado plenamente definido para alguien con el conocimiento de ésta. Se distinguirá entre L.d.B. ISA y L.d.B. Helghast.
 - Lenguaje de Signos**: Que trata del empleo de señales y gestos sin emplear la voz. Como en el caso anterior, se distinguirá entre L.d.S. ISA y L.d.S. Helghast.
 - Helghast**: Con la llegada de Visari al poder y su programa de reeducación, se desarrolla la lengua Helghast. Todo “nuevo Helghast” conoce esta lengua, tanto hablada como escrita, con un nivel de su INTx2 (tanto hablada como escrita), además del Galáctico, usado por el resto del universo humano. Cualquier No Helghast deberá adquirir esta habilidad si quiere comprenderla
- La habilidad **“Telecomunicaciones”** incluye no solo la transmisión/recepción de mensajes por voz, sino también de datos a través de terminales de ordenador (lo que le da cierto talento para la Informática), así como el cifrado y descifrado (mediante aplicaciones informáticas) de mensajes y datos.
- Las Habilidades de **“Pilotar”** sufren ciertos cambios. Pueden elegirse entre:
 - “Vehículos Ruedas”**: Ahora incluye tanto motos, coches, camiones y blindados con ruedas, como el **“Sagittarius”**.
 - “Vehículos Cadena”**: Incluye todo vehículo que se desplace mediante cadenas.
 - “Vehículos Grav”**: Incluye los vehículos que se desplacen mediante propulsores gravitatorios.
 - “Aeromotos”**: Habilidad exclusiva para manejar aeromotos.
 - “Lanchas”**: Habilidad para manejar vehículos de pequeño y mediano tamaño, desde Lanchas de Asalto a pequeños botes de remos.
 - “Impulsores”**: Habilidad necesaria para manejar equipos personales (mochilas) de propulsión a chorro, como la SDL-6 Helghast.

C) HABILIDADES DE ARMAS.

- Desaparecen las habilidades **“Subfusil”**, **“Art de Campaña”**, **“Art Pesada”**, **“Art. Aerea”**, **“Armas Blancas”** y **“Combate Desarmado”**
- La habilidad **“Fusil”** incluye fusiles, escopetas y armas de comisarios encubiertos.
- La habilidad **“Ametralladoras”** incluye tanto las ametralladoras transportables como las asentadas en bunker o vehículo, pero que su uso sea manual.
- Aparece la habilidad **“Combate CaC”** (Cuerpo a Cuerpo), que incluye técnicas de combate sin armas, combate con armas blancas y esgrima de fusil.
- Aparece la habilidad **“Lanzacohetes”**, específica para este tipo de armas.
- Aparece la habilidad **“Sistemas de Armas”**, que incluye el manejo de armas pesadas de apoyo (Baterías Antiaéreas, por ejemplo) y aquellas manejadas desde el interior de un vehículo

(Ametralladoras coaxiales, Lanzadores Múltiples de Cohetes desde blindados, Ametralladoras de Naves de Desembarco...)

D) OTRAS HABILIDADES

Sin embargo, en la Hoja de Personaje, se han añadido varios espacios para que añadas libremente, a tu criterio, cualquier otra habilidad que consideres necesaria para tu propia Campaña.



4.5.-Nuevos Movimientos

Aparte de los movimientos indicados en el Manual de “Comandos...” (Pag 33), incluiremos unos cuantos más. Éstos son:

-Reptar: El fusilero se pega lo máximo posible al terreno, ya sea para pasar por debajo de obstáculos o simplemente para avanzar exponiendo su silueta lo menos posible. Dependiendo de lo “rápido” o “lento” que avance, será más o menos ruidoso. Independientemente de la modalidad de reptado, NO se puede disparar mientras se reptar.

-Reptar Alternativo: Más velocidad, más ruido. Su proporción de movimiento es de 1 / 2

-Reptar Simultaneo: Más lento, más silencioso. Su proporción de movimiento es de 1 / 4

-Esprintar: Además de correr, el soldado podrá, durante cortos periodos de tiempo, realizar un esprint. La proporción de movimiento para esta forma será de x4. Sin embargo:

-Solo puede estar esprintando un máximo de CON/20 asaltos.

-Durante siguientes CON/10 asaltos posteriores, sus PG se consideran reducidos en -2 por cada asalto que ha esprintado, mientras que su FUE lo hace con -10.

-El fusilero no podrá volver a esprintar hasta 20-CON/10 asaltos después de haberse recuperado, ya sea parado o andando (Si corre no cuenta)

Ejemplo: El Soldado I.S.A. Ivanov decide cruzar al otro lado de una calle (60 metros), donde le espera el resto de su pelotón. Pero la calle está batida por una ametralladora Helghast. Su CON es de 80, y su tasa de movimiento es de 3 metros por asalto. Andando, Ivanov tardaría 20 asaltos en cruzar, mientras que si solo corre, serían unos 10 asaltos.

Sin embargo, Ivanov podría esprintar durante 4 asaltos ($80/20=4$), recorriendo 48 metros ($3 \times 4=12$. $12 \times 4=48$). Los 12 metros restantes, los realizaría corriendo, tardando 2 asaltos más. ($3 \times 2=6$. $12/6=2$). Por tanto, Ivanov solo estaría expuesto al fuego de la ametralladora un total de 6 asaltos.

Ahora bien, durante los siguientes 8 asaltos ($80/10=8$), sus PG quedan reducidos en -8 ($4 \times 2=8$), y su FUE queda reducida en -40.

Adicionalmente, no podrá volver a esprintar hasta 12 ($20-8=12$) asaltos después de haber parado de correr.

4.6.-Localización de Impactos

Aunque por regla general, cualquier tirador disparará “al bulto” a fin de asegurarse el impacto, “el bulto” suele ser la parte más protegida (junto con la cabeza) del enemigo. Sin embargo, si se quiere aumentar la ya elevada posibilidad de muerte de cualquier PJ y PNJ de este escenario (a costa de ralentizar la acción), se ofrece la siguiente regla opcional.

Por regla general, una vez determinado el impacto, pero antes de determinar el daño causado, se tirará 1D.

-De 1 a 8: El impacto ha golpeado el torso.

-Si es 9 ó 0: Se tira de nuevo el dado.

-De 1 a 4: Impacto en brazo (Impar: Izquierdo / Par: Derecho)

-De 5 a 8: Impacto en pierna (Impar: Izquierdo / Par: Derecho)

-Si 9 ó 0: Impacto en la cabeza.

-Si solo se pudiera impactar en **una** localización concreta (solo cabeza, solo pierna...) no hay tirada que valga (si ha dado, ha dado)

Continuamos. Se supondrá que el blindaje de un soldado protege su torso (pecho y espalda y su cabeza. Por tanto, el daño final es igual a la tirada de daño menor su blindaje. Sin embargo, para cualquier impacto en la cabeza, añade un 50% al daño final (es decir, solo el daño tras restarle el blindaje del casco...si lo lleva) redondeando hacia abajo. **[REGLA MUY OPCIONAL: El primer impacto en la cabeza, arranca el casco del soldado. Si no lo recoge...bueno, siempre puede tener suerte y no recibir un segundo disparo en la misma localización...]**



Los impactos en las extremidades (desprotegidos según esta nueva regla), siguen un tratamiento especial.

-Brazos: Independientemente del daño causado, no pueden hacer perder más de 1/3 de los PV totales del combatiente.

-Piernas: Independientemente del daño causado, no pueden hacer perder más de 1/2 de los PV totales del combatiente.

-Sin embargo, aunque no pueden perder todos sus PV de un solo impacto, las consecuencias del mismo (Pérdida de PV por asalto, inconsciencia, modificadores negativos...) serán las mismas que si hubieran perdido esos PV

-Si cualquier localización recibe el doble de los PV totales, entonces:

-Brazos ó piernas: Amputación traumática de la extremidad alcanzada. El médico va a tener que hacer muchas horas extra para remendarle.

-Cabeza: Bueno, lo mismo que en el caso anterior pero con la salvedad que el sanitario aquí no tiene que trabajar....

-Torso: Visceras fuera...aunque ya poco le importa. Si el daño es el triple de los PV, el impacto lo ha partido por la mitad.

EJEMPLO: Un jugador Helghast sorprende al odiado Capitán Narville a corta distancia.. El Helghast, armado con su StA-52, lanza una ráfaga que impacta (por dos veces) en el oficial ISA. Antes de determinar el daño el Jugador lanza un dado por cada impacto, obteniendo un 5 y un 9. Tirando de nuevo (por el 9), obtiene un 3. Es decir, un impacto en el torso y otro en el brazo izquierdo.

Los daños causados son 6 puntos en el torso y 5 en el brazo izquierdo. Pero el Capitán Narville, equipado con un Blindaje Corporal medio (Protección 5) y 12 PV recibe solo un punto de daño en el torso pero 5 en el brazo. Sin embargo, en la herida del brazo, solo se contabilizan 4 de los 5 puntos recibidos (El máximo de puntos que puede perder Narville en su brazo es 4, una tercera parte de 12...), pero se considera que ha sido una herida grave, no superficial. Por tanto, en resumen, el capitán Narville está gravemente herido en el brazo izquierdo y ha perdido 5 puntos de heridas.

Sin embargo, el infame ISA no solo no cae sino que responde al fuego con su pistola M4...e incluso da en el blanco. En un golpe de suerte, con su único disparo, saca un 9 y luego un 0, lo que implica un impacto en la cabeza. Para desgracia del jugador, el Director de Juego saca otro 0...¡¡¡18 puntos de heridas!!!. El jugador, con un blindaje corporal de 3 y 10 PV's maldice violentamente, mientras ve impotente como su personaje recibe $15 (18-3) + 7 (50\% \text{ de } 15) = 22$ Puntos de heridas, y el Director se regodea, explicando con todo lujo de detalles como su casco vuela por los aires...al igual que su cabeza (al haber recibido más de el doble de sus PV totales).



4.7.-Condecoraciones.

En función del bando elegido, determinados actos reportarán al PJ una condecoración (y una recompensa) con la que mejorar sus Características, habilidades y, porqué no, su ego. Estos actos, por regla general, serán en beneficio del grupo en el caso de los I.S.A. y en beneficio propio (y bastante destructivo), en el caso Helghast. Asimismo, la decisión final de conceder la Condecoración queda a tu criterio. Estas condecoraciones no están presentes en el Video-Juego Original, sino que han sido desarrolladas por mí. El Director de Juego es libre de utilizarlas o crear otras.

4.7.1.-Condecoraciones I.S.A.

Los ISA conceden condecoraciones tanto por el tiempo de servicio conseguido (o que ha conseguido sobrevivir), como por heridas recibidas en el cumplimiento de su labor y por las acciones heroicas y desinteresadas en pro de la misión o de sus compañeros. Estas son:

a) Galón de Servicio de Combate: Se concede un Galón de este tipo por cada diez misiones que el soldado I.S.A. realice. Por cada galón, recibirá de recompensa INT puntos de habilidad a repartir entre las Habilidades y Características del PJ y un aumento de 10 Puntos en la Habilidad MANDO, con el correspondiente ascenso si fuera adecuado.

b) Cruz del Merito Bajo el Fuego: Durante el transcurso de una misión, las acciones del PJ, tanto en el planeamiento como en la ejecución de la misión, han sido destacables para el éxito de la misma. Se concederán INT/2 puntos para repartir entre sus Habilidades y Características.

c) Banda de Gallardía Conspicua: Durante el transcurso de una misión, las acciones del PJ, tanto en el planeamiento como en la ejecución de la misión, han sido de gran mérito para el éxito de la misma. Se concederán INT puntos para repartir entre sus Habilidades y Características, además de un aumento de 5 Ptos en la habilidad de Mando



d) Estrella al Heroísmo Extremo: Durante el transcurso de una misión, las acciones del PJ, tanto en el planeamiento como en la ejecución de la misión, han sido vitales y bajo las más adversas circunstancias para el éxito de la misma. Se concederán INTx2 Puntos para repartir entre sus Habilidades y Características, además de un aumento de 10 Ptos en la habilidad de Mando.

e) Corazón Púrpura: Se concede directamente a cualquier PJ herido grave o muerto en combate. No tiene ninguna compensación en Puntos de Habilidad o Característica.

f) Corazón Púrpura Laureado: Se concede directamente a cualquier PJ muerto en combate realizando un cometido vital o extremadamente destacable para el éxito de la misión.

EJEMPLO: El recién ascendido Cabo Hickson, que ha recibido su ascenso por su primer **Galón de Servicio de Combate** (es decir, después de diez misiones), es enviado, en su undécima misión, a defender, junto con su Compañía (La 10ª Mecanizada de Autodefensa de Vekta), el pequeño pueblo de Hillmont.

Tras varios minutos de combate, tirador y servidor de una ametralladora (En el otro extremo de la calle) caen gravemente heridos. El Cabo, sin pensárselo dos veces y sin recibir la orden, corre hacia ésta bajo un fuerte tiroteo enemigo. Al llegar, descubre que ambos, aunque vivos, morirán pronto si no reciben atención inmediata del sanitario del pelotón. Sin pensárselo dos veces, el cabo transporta, en dos viajes, a los heridos al otro lado de la calle. Es propuesto para la **Cruz del Merito Bajo el Fuego**. Los heridos reciben ambos el **Corazón Púrpura**, aunque el servidor lo recibe a título póstumo.

Sin embargo, la pérdida de la ametralladora ha dañado la capacidad de defensa del sector. Nuevamente, el Cabo cruza la calle, y comienza a operar con la ametralladora contra las sucesivas oleadas Helghast, a pesar de que su posición es sometida continuamente al fuego de fusilería y granadas. Y de repente, al ver aparecer una columna de Blindados de Infantería, recoge la ametralladora y se repliega en dirección al puente de la población, no sin antes haber asentado en varias ocasiones su arma y haber disparado contra la infantería de a pie, protegida por los

blindados, ralentizando así su avance hacia el puente y dando tiempo al repliegue de su unidad. Por ello, el Cabo es propuesto para la **Banda de Gallardía Conspicua**.

Para empeorar las cosas, los ingenieros aún no han terminado de colocar las cargas de demolición del puente. Aislado de su unidad “en la orilla mala”, el cabo agota la totalidad de su munición y lanza sus últimas granadas contra infantería y vehículos, aunque esto no logra detener el avance enemigo. Por fortuna, varios enemigos caídos portaban lanzacohetes. Bajo el fuego enemigo, el cabo se apodera de uno de esos lanzacohetes y abre fuego contra los blindados que están a punto de cruzar el puente, destruyendo tres...antes de que un carro de combate, desde su espalda, le haga pedazos con su cañón de 120mm. Segundos después, el puente vuela por los aires, y los restos de la 10ª se reorganizan para frenar, afortunadamente, a la infantería enemiga, y no a la infantería junto con sus blindados y carros de combate. Por ello, el Cabo recibe, a título póstumo, la **Estrella al Heroísmo Extremo** y el **Corazón Púrpura Laureado**.

4.7.2.-Condecoraciones Helghast

Debido a su naturaleza y talante guerrero, las condecoraciones Helghast van dirigidas a premiar a los miembros que más bajas y destrucción causen entre sus enemigos.

a) Banda de Sangre: Concedida al Helghast por su reconocida y “meritoria” (según los cánones Helghast) violencia y “abnegación” en la consecución del supremo ideal Helghast. La Banda puede ser:

-De Tercera Clase: Algún acto de gran violencia, destacable y meritorio durante una misión.

-De Segunda Clase: La misión ha sido una “orgía de destrucción” por parte del PJ Helghast. Es decir, un RAMBO reencarnado en Helghast.

-De Primera Clase: El PJ Helghast ha sido un verdadero Angel Exterminador durante la misión.

b) Calavera de Bronce: El PJ Helghast ha conseguido 50 muertes confirmadas en combate. Se concederán INT Puntos para repartir entre sus Habilidades y Características, además de un aumento de 10 Ptos en la habilidad de Mando.

c) Calavera Plateada: El PJ Helghast ha conseguido 100 muertes confirmadas en combate. Se concederán INTx2 Puntos para repartir entre sus Habilidades y Características, además de un aumento de 10 Ptos en la habilidad de Mando y una promoción al nivel superior de clase (Con todo lo que ello conlleva)

d) Calavera Dorada: El PJ Helghast ha conseguido 250 muertes confirmadas en combate. Se concederán INTx3 Puntos para repartir entre sus Habilidades y Características, además de un aumento de 15 Ptos en la habilidad de Mando y una promoción al nivel superior de clase (Con todo lo que ello conlleva).

e) Gran Calavera de Helghan: El PJ Helghast ha conseguido 500 muertes confirmadas en combate. Se concederán INTx4 Puntos para repartir entre sus Habilidades y Características, además de un aumento de 15 Ptos en la habilidad de Mando y una promoción al nivel superior de clase (Con todo lo que ello conlleva).



EJEMPLO: El Soldado de Base Grunth, junto con su grupo, recibe la orden de atacar un Campo de Suministro Logístico I.S.A. Enervado por la sublime arenga de su jefe de escuadra y henchido de deber patriótico hacia su raza y su supremo líder Visari, cargan, a la bayoneta calada, bajo el fuego de las ametralladoras colocadas en las torres de vigilancia y en los pozos de tirador. Con dificultad, arrojo y granadas de mano, los asaltantes Helgast rebasan el perímetro defensivo del Centro de Carburantes...para encontrarse con un par de vehículos “Sagittarius” y sus infantes I.S.A., que comienzan a disparar indiscriminadamente contra el grupo. Sin embargo, el valeroso Soldado Grunth sigue avanzando, parapetándose, disparando y lanzando granadas en su avance por el flanco de los malvados I.S.A.’s. Finalmente, consigue llegar a unos barracones próximos, se sube al tejado de uno de ellos, y consigue lanzar una granada al interior de uno de los vehículos de caballería, el cual, explota, matando e hiriendo a su tripulación y soldados próximos. Por esa acción, el soldado Grunth es propuesto para la **Orden de Sangre de Tercer Grado**.

Pero las llamas y los gritos de los heridos convierten al valeroso Grunth en un bersek. Gritando enloquecido, acibilla desde atrás a los infantes supervivientes, entra en uno de los Sagittarius, mata a sus implorantes tripulantes y, apoderándose de la torre, dispara con su cañón de 120mm al vehículo superviviente y con su coaxial al resto de ISA’s. Segundos después, vuelve a disparar con su cañón y ametralladora al resto de la Partida de Caballería que acudía a reforzar a sus compañeros, deteniendo finalmente a este grupo cuando el aguerrido Grunth dispara contra varios camiones de carburante, envolviendo en una gran bola de fuego a los débiles ISA’s. Por lo continuado de su acción, es propuesto para la **Orden de Sangre de Segundo Grado**.

Furioso por que el deficiente vehículo ISA se ha quedado sin munición, el intrépido Soldado Grunth corre hacia una plataforma antiaérea abandonada por sus cobardes servidores, comenzando a disparar contra toda estructura, edificio, depósito, vehículo y almacén a la vista y en enfilada desde su posición, manteniendo el fuego hasta que todo el Centro Logístico es solamente un mar de llamas y cadáveres gracias a su acción, lo que le vale ser acreedor de la **Orden de Sangre de Primera Clase**.

A pesar de ser su primera acción de combate, las acciones directas del Soldado Grunth suponen un total de 263 bajas confirmadas, lo que le valdría la imposición, consecutiva, de las **Calaveras de Bronce, Plateada** y la **Gran Calavera de Helghan**, junto con su ascenso directo de **Soldado de Choque a Guardaespaldas**, sin pasar por **Oficial** (el cargo intermedio). Sin embargo, el hecho de que un novato pueda ser “adoptado” por el mismísimo General Radec en su primera misión de combate, no gusta a su jefe de escuadra (un mero Suboficial), atribuyéndole solo 55 bajas confirmadas, y por tanto, solo la **Calavera de Bronce**. Ante las protestas del Soldado Grunth a su jefe de escuadra por la injusticia cometida, éste no tiene más remedio que “disciplinar” a su subordinado de manera expeditiva y permanente, repartir su equipo y las bajas “oficiosas” entre el resto de su escuadra y enterrar al traidor en una fosa común junto con los demás cadáveres I.S.A.’s, en la confianza de que el mando le proporcionará más Soldados para la causa....

4.7.3.-Menciones

Común a ambos bandos, tenemos las “menciones”. Finalizada cada Operación (de modo victorioso), cada combatiente que, aunque no haya sido acreedor de alguna de las anteriores condecoraciones, pero haya tomado parte activa en ésta, recibirá una mención (con el nombre de la Operación realizada). Recibirá, a parte de la correspondiente medalla, un diploma acreditativo (solo los I.S.A.), e INT/2 puntos de habilidad a repartir entre las habilidades que desee. Sin embargo, si a parte de tomar parte activa, participó directamente en la tarea decisiva de dicha operación, podrá ser merecedor (a criterio del Director de Juego) de una mención de honor. Análogamente a la mención normal, el combatiente recibe la medalla (Dorada para los ISA, Escarlata brillante para los Helghast), un diploma acreditativo (solo los I.S.A.), e INT puntos de habilidad a repartir entre las habilidades que desee.

EJEMPLO: Operación “Playa de Molokay”. Un pelotón ISA tiene por misión volar el repetidor de un Nodo de Comunicaciones Helghast, instalado en una pequeña isla tropical de Vekta.

El grupo es desembarcado en una playa por medio de varias lanchas tipo “Zodiak. Los tripulantes de las lanchas, aunque toman parte en la operación, no lo hacen de forma “activa”, luego no son acreedores de la mención.

A fin de facilitar el acceso al repetidor, el pelotón se divide en dos: Uno para realizar un ataque de diversión contra un Puesto de Control (Check-Point) en un pueblo cercano y el segundo (el grupo de voladura) para volar el objetivo principal de la misión. De éstos, solo los componentes del grupo de voladura podrían ser merecedores de una mención de honor.

El plan sale bien, el Nodo es destruido y ambos grupos, por separado, se dirigen a sus Puntos de Extracción previstos. El grupo de voladura no tiene problemas y es recogido sin novedad por un “Overlord”. Sin embargo, el segundo es perseguido por una compañía Helghast no prevista en la misión, pero es extraída con éxito por otro “Overlord”, bajo un intenso fuego enemigo. La tripulación de este segundo transporte podrá recibir una mención, mientras que la tripulación del primer transporte, no.

5.-Campos de Batalla: De Vekta a Helghan

A lo largo del enorme campo de batalla global en que los invasores Helghast han convertido el pacífico planeta Vekta, los combatientes de ambos bandos podrán encontrar diverso armamento, material, vehículos y estructuras que les ayudarán o dificultarán su “trabajo”.

5.1.-Armamento

A pesar de los avances tecnológicos, ambos bandos siguen confiando en la aplicación masiva de Energía Cinética para acabar con el enemigo, es decir, han consensuado que los proyectiles sólidos son el medio más eficiente, rápido y barato para matar, y realmente, aquí, una bala puede matar.... El inventario de armas mortales que un fusilero del KILLZONE puede portar, es el siguiente:

-Ametralladora Ligera M1 “Tirana” (ISA): La ametralladora AL M1 es la respuesta de ISA a la ametralladora Stova StA-3 de los Helghast. Mantiene la potencia de la pesada M224-A3 de ISA, pero ha perdido la capacidad de lanzar misiles para aumentar su manejabilidad. Recibe su nombre en clave “Tirana” por su tendencia a dominar los tiroteos. La AmL M1 se ha convertido en el armamento estándar de las fuerzas de asalto de ISA.

-Ametralladora Ligera STA3 STOVA (Helghast): Mayor cadencia de disparo que la M1 ISA, pero de menor potencia, es ideal para batir zonas. Puede ser disparada tanto desde la cadera del combatiente o apoyada en su bípode.

-Ametralladora Media M224 (ISA): La M224 o simplemente llamada “la MG”, es la ametralladora de posición mas extendida en los emplazamientos ISA, aunque puede tambien ser transportada y disparada por el combatiente de a pie. Confía en su alta cadencia de disparo más que el daño causado para detener al enemigo.

-Ametralladora Media VNS-10B (Helghast): Esta variante transportable de la “SCYLLA”, puede ser disparado tanto desde la cadera como sobre el terreno sobre su bípode, aunque sus prestaciones son ligeramente menores a las de su hermana mayor.

-Ametralladora Pesada STA-6 (Helghast): Se trata de la ametralladora de mayor calibre del campo de batalla, usada por los Helghast en sus emplazamientos reforzados y vehículos pesados, superando en todos sus aspectos al resto de ametralladoras. Adicionalmente, el tirador va protegido por un frontal blindado (Protección: 10). Asimismo, esta es el arma estándar montada en los “Overlord” y la usada por los Soldados Pesados, los cuales, al estar equipados con un Exoesqueleto de Potencia, pueden manejar esta ametralladora con “soltura”. Adicionalmente, la versión del Soldado Pesado, va equipado con un Lanzagranadas, con capacidad de cinco (5) disparos, de idéntico rendimiento a la pistola de Batalla, tanto en alcance como en daño del proyectil.

-Ametralladora Pesada VNS-10 SCYLLA (Helghast): Equivalente Helghast a la M224 A-3, pero, aunque de potencia es ligeramente superior, su alcance y cadencia de fuego son inferiores a ésta. Además, este modelo se emplaza en posiciones defensivas o vehículos.

-Ametralladora Pesada Auxiliar M224 A-3 (ISA): Básicamente, la también llamada “Cortadora de Césped” es una M224 equipada con un lanzacohetes de disparo único bajo su cañón. A pesar de su elevado peso, que ralentiza el avance del soldado, puede ser “fácilmente” disparada desde la cadera del soldado gracias a un atalaje especial.



-Ballesta (ISA y Helghast): De naturaleza primitiva y funcionamiento sencillo, la ballesta puede lanzar de todo, desde flechas improvisadas hasta dardos con granadas en la punta. Los arsenales de ambos bandos han adoptado el arma para fines secundarios, reconociendo que la facilidad de manejo puede ser un factor decisivo en el campo de batalla vektano.



-Boltgun 4.400 (Helghast): También conocido por los Helghast como “el reparador”, esta arma semiautomática, adaptada a partir de una herramienta minera, dispara saetas metálicas impulsadas por Cordita a gran velocidad, capaz de atravesar, o empalar, a sus víctimas en el muro más cercano. Adicionalmente, cada proyectil contiene una pequeña carga explosiva de efecto retardado (Aleatorio de 1d+5 turnos) por si el empalamiento no ha sido suficiente (sin embargo, la carga puede desactivarse, lo que ha permitido a algunos Helghast especialmente creativos, “crear” puntos de apoyo en muros de hormigón aparentemente inescalables, clavando saetas...)



-Cañón de Pelotón PNV-3 SSKA (Helghast): Enorme arma de apoyo, similar a la ametralladora pesada, capaz de disparar proyectiles explosivos anti-tanque con una trayectoria rectilínea. Puede realizar disparos individuales o ráfagas de dos proyectiles.

-Cargas D: Cargas explosivas usadas por los combatientes para eliminar obstrucciones, abrir agujeros en edificios...o derribarlos. Con una configuración de “carga hueca”, enfocan la mayor parte de la energía de la explosión en una sola dirección (15d). Una vez emplazadas, son detonadas por el artífice mediante un control remoto (la señal presenta un alcance máximo de 250 mt.). El peso de cada carga es de 1.500 gramos.

-Casco de Telemetría Láser (Helghast): No se trata exactamente de un arma. Sin embargo, es capaz de determinar la posición exacta de un vehículo o vehículos, concentración de tropas, instalación,...y enviarla a su grupo asignado de blindados de artillería, para que éstos bombardeen el objetivo con sus cohetes. Precisa que el Láser triangule, durante dos asaltos continuos, la posición del objetivo.



-Cuchillo FSK-7 (Helghast): Enorme arma blanca de doble filo fabricada en acero anodizado. Debido a su tamaño y peso, “La furia” produce 1d10+5 pts de daño.

-Cuchillo de Combate M32 (ISA): Arma Blanca de un solo filo, está fabricada en aleación de cromo/cobalto, y es empleado principalmente por los Comisarios Encubiertos. Produce 1d10 pts de daño.

-Designador Láser BDL-23 (ISA): De función análoga al casco de telemetría láser, aunque menos aparatoso que éste, al ser semejante al ser del tamaño de un Subfusil. Sin embargo, mientras que con el casco basta con mirar el blanco, con el designador es preciso mantener apuntado el objetivo durante varios turnos para conseguir su posición.

-Escopeta M13 “Lucky Strike” (ISA): De corto alcance pero de devastadores efectos, estas armas pueden usarse tanto en disparo simple como en disparo doble. Como punto débil, sus “largos” tiempos de recarga.

-Escopeta LS-32 (Helghast): La versión Helghast de la M13. Aunque algo más pesada y de alcance ligeramente inferior, usa un cartucho ligeramente más potente que su homóloga ISA.

-Fusil de Asalto M82 (ISA): Es el fusil estándar de todas las fuerzas ISA. Aunque ligero y preciso, su cargador es inferior a su análogo Helghast. Existe también el modelo M82-G, que lleva incorporado bajo el cañón un Lanzagranadas de disparo único, capaz de disparar proyectiles de la Pistola de Batalla, aunque con un alcance ligeramente inferior.



-Fusil de Asalto STA-52 LAR (Helghast): Presenta un cargador y una cadencia de disparo mayor que el M82. Lleva incorporado bajo el cañón un accesorio escopeta de disparo único.



-Fusil Pesado STA-14 (Helghast): Se trata de un arma “antigua” en el inventario Helghast. Este fusil combina la fiabilidad de los fusiles de asalto con la potencia, el daño, y por desgracia, la cadencia de fuego de un Fusil de precisión. Un arma con unas extrañas características en el campo de batalla, aunque es un honor para un Helghast utilizar esta arma.



-Fusil de Precisión STA-74 PSR (Helghast): Fusil de largo alcance y gran potencia usado por los francotiradores Helghast. Presenta una Mira Térmica tremendamente sensible, capaz de discriminar cualquier leve diferencia de temperatura entre el objetivo y el entorno.

-Fusil de Precisión VC-32 (ISA y Helghast): Fusil de francotirador de mayor potencia, alcance y resistencia que el SLAR. Sin embargo, presenta solo una mira óptica (x2 y x5) y un cargador ligeramente inferior a éste.



-Granadas de Mano M194 (ISA y Helghast) Explosivos de pequeño tamaño pero gran potencia, equipados con un dispositivo de retardo. Produce un Daño Máximo: 3d10. Se han descrito también Granadas de Humo, que producen el oscurecimiento casi total de un área de unos 5 metros de radio durante 20 asaltos. No se han observado Granadas de con agentes Químicos ó Neurotóxicos. Su peso es de 500 gramos.

-Granada de Mano TR-X Teslite (Helghast): Nueva granada en el inventario Helghast, desconocida por los ISA. La detonación de su carga de Petrusita, libera una descarga eléctrica de 3d10+5 puntos de daño, dañando personal y equipo eléctrico no protegido. Debido a su naturaleza no explosiva, deja intactos edificios y otras estructuras. Su peso es de 800 gramos.



-Minas Terrestres (ISA y HELGHAST): Discos de explosivo de gran potencia. Pueden ser activados por presión, tracción, magnetismo o control remoto. Aunque aún persisten las minas, llamémoslas, “plantar y olvidar”, las versiones más comunes en la Segunda Guerra Extrasolar permiten, mediante un control remoto de señal codificada, armar o desarmar sectores enteros de un campo minado, creando “pasillos” o Zonas de Reunión (ZR’s) seguras para las tropas propias, sin necesidad de que éstas conozcan el emplazamiento de

éstas, o bien, esperar a que toda una unidad enemiga se encuentre dentro del campo para activarlas. Se distinguen dos clases:

-Antipersonal: De pequeño tamaño. Solo las Tropas Helghast fabrican y usan este tipo de artefactos. La Doctrina ISA indica que el empleo de esas armas va en contra de las Leyes y Usos de la Guerra. Causan un daño de 3d10 (Exclusivamente al pobre diablo que la pise).

-Anticarro: Destinadas a volar cualquier vehículo que las active. Usadas tanto por ISA como por Helghast. Se distinguen entre ligeras (5d10 Puntos de Daño), medias (5d10+50 PD's) o pesadas (5d10+100 PD's)

-Morteros (ISA y Helghast): La evolución definitiva del mortero tradicional. Los morteros de la Segunda Guerra Extrasolar presentan una pequeña computadora balística conectada a unos pequeños servos, capaces de ajustar alcance y deriva del tubo, en función, o bien de los cálculos del tirador o, simplemente, introduciendo las coordenadas de Origen de Fuego y las del Objetivo a batir. Se distinguen dos tipos: Ligeros y Pesados. Aparte del alcance y la carga explosiva, las Acciones de Fuego del Mortero Pesado pueden ser programadas en modo Automático.

-Lanzamisiles HADRA BLR-06 (Helghast): Se trata de un lanzamisiles múltiple, diseñado para neutralizar o destruir vehículos. Es capaz de disparar hasta tres cohetes, individualmente o de modo simultaneo contra uno, dos o tres blancos simultáneamente.

Una variante de este misil, de mayor alcance, aunque con una cabeza de guerra algo inferior, es la utilizada en vehículos BMLM. Es el denominado LRM-09. Su alcance es 10 veces superior al HADRA portátil, pero su daño es "únicamente" de 1d100+50.

-Lanzacohetes M404 (ISA): Lanzacohetes de disparo único, similar a un bazoka, es capaz de disparar cohetes tanto dirigidos como de vuelo libre. Llamada cariñosamente "Tubo de desagüe", es más ligera y fácil de manejar que su contraparte Helghast.

-Lanzacohetes VC-9 (ISA y HELGHAST): Lanzacohetes de disparo único. Aunque ligeramente mas pesado que el M404, su cabeza de guerra es menor. Por el contrario, su alcance es superior.

-Lanzagranadas M327 (ISA y Helghast): Arma con un cargador de revolver con capacidad para seis proyectiles, eficaz en combates en espacios abiertos. Sus granadas de nitro-metano pueden ser empleadas tanto en modo "Percusión" (Estallan con el impacto) o "Tiempo" (La espoleta puede ser ajustada, desde el propio arma, para explotar hasta 5 turnos después de su lanzamiento)



-Lanzagranadas Pesado VND 10M SIREN (ISA y Helghast): Lanzagranadas con unas características de cadencia, capacidad y alcance superiores a los lanzagranadas ligeros. Se instala en un trípode en posiciones defensivas o en un afuste giratorio en vehículos.

-Lanzallamas VC-1 (Helghast): Arma anacrónica para la Doctrina ISA. Sin embargo, los Helghast la han vuelto a incorporar a sus arsenales, especialmente para equipar a sus Soldados de Asalto. Su daño es acumulativo, según lo expuesto en la página 39 del manual.



-Pistola M4 “Bull Stopper” (ISA): Arma corta semiautomática de corto alcance pero de gran potencia. Su ligereza y su diseño ergonómico minimizan peso y retroceso, lo que la convierte en una de las armas secundarias preferidas de todo soldado ISA.



-Pistola Automática IvP-15 TROPOV (Helghast): Más pesada y menos potente que la M4 de ISA, compensa sus defectos con una cadencia de fuego y un cargador superiores a ésta.

-Pistola Automática IvP-18 S-FOX (Helghast): La S-FOX, versión ligera de la pistola automática IvP-15, ha sido mejorada para su uso en situaciones de combate cuerpo a cuerpo. También tiene una cadencia de disparo más alta y una menor tendencia a encasquillarse.

-Pistola de Batalla BP02 PUP (ISA y Helghast): Se trata realmente de un lanzagranadas de disparo único (Se usa con la habilidad Lanzagranadas), idéntico a una enorme pistola de Bengalas.

-Plataforma de Armas Pesadas EAW25/4 QUIMERA (ISA y Helghast): Plataforma dotada de un montaje de cuatro cañones de disparo rápido, usada para controlar el espacio aéreo sobre las áreas de operaciones terrestres o defensa de instalaciones. Es aerotransportable (pero no aerolanzable). Manejada por un solo operador (más un servidor para cambiar alguno de los cuatro tambores de munición), fuertemente protegido

frontal, lateral y superiormente por planchas de aleación (Protección 75), su ángulo de uso oscila de -5° a 85° en elevación y 360° en deriva.

Existe una versión ligera (la EAW10/4), para uso sobre vehículos o emplazamientos “menores”

-Revolver M3 (ISA): El M3 fue relegado a funciones ceremoniales antes de que un prolongado bloqueo Helghast obligara al ejército ISA a ponerlo de nuevo en servicio. El revólver está equipado con nuevas miras de tritio y un gatillo de doble acción para aumentar su eficacia en combate.

-Subfusil M66-SD (ISA) [Antiguo Fusil ACE]: Se trata de un arma híbrido entre una metralleta y un fusil de asalto, usado exclusivamente por los Comisarios. Es llamada por los comisarios, “la muerte silenciosa” al poder disparar tanto ráfagas como disparos individuales sin apenas ruido. Su mira óptica presenta un zoom de cinco aumentos.

-Subfusil STA-11 (HELGHAST): Arma totalmente automática con un gran capacidad y elevada cadencia de fuego y dotada con un lanzagranadas de disparo único en su parte inferior. Fabricada en aleaciones ligeras, es el arma estandar de las Fuerzas Especiales Helghast.



-Torres de Arco: Una de las armas secretas de Visari para defender Helghan. Alimentados por un mineral altamente energético denominado Petrusita, disparan un rayo eléctrico que destruye el objetivo totalmente. Están concebidos como sistemas de defensa aérea de corto y medio alcance. Sin embargo, el denominado “Martillo de Visari”, próximo a su Palacio, es capaz de destruir incluso cruceros en órbita (+500 Km de alcance)



ARMAS: DATOS TÉCNICOS

ARMA	PESO	T.C.	TIPO	N.C.	E	Cm	CR
Am Ligera M1	6.500	Tambor	Auto.	150	7	3	15
Am. Ligera STA-3	6.000	Tambor	Auto.	100	5	5	10
Am Media M224	9.000	Tambor	Auto	750	7	5	25
Am. Media VNS-10B	10.000	Tambor	Auto.	500	9	5	20
Am. Pesada STA-6	23.000	Tambor	Auto	4.000	6	15	35
Am. Pesada STA-6 (Soldado Pesado)	25.500	Tambor / Ind	Auto / Ind	3.500 / 5	6 / 4	15 / --	35 / --
Am. Pesada VNS-10	15.000	Tambor	Auto.	1.000	8	10	25
Am. Pesada Auxiliar M224	12.000	Tambor / Ind	Auto / Ind	1.000 / 1i	7 / 3	10 / --	30 / --
Ballesta	1.500	Ind.	Semiauto.	1i	2		
Boltgun 4.400	15.000	Caja	Semiauto.	6	5		
Cañón de 120mm	N/A	Ind.	Ind.	1i	2		
Cañón de Pelotón** #	20.000	Caja	Selec.	6	5		2
Casco Telemetría Láser	2.500	Batería	-----	25	1		
Designador Láser BDL-23	1.500	Bateria	-----	25	1		
Escopeta M13*	3.500	Ind.	Selec.	8	5		2
Escopeta LS-32	3.750	Ind.	Selec.	7	4		2
Fusil de Asalto M82	3.500	Caja	Selec.	30	3	2	6
Fusil de Asalto M82-G	4.400	Caja / Ind		30 / 1i	3 / 4	2 / ---	6 / ---
Fusil de Asalto STA-52 LAR	3.650	Caja / Ind	Selec.	50 / 1i	4 / 3		5
Fusil Pesado STA-14	4.200	Caja	Semiauto.	8	3		
Fusil de Precisión STA-74 PSR	4.900	Caja	Semiauto	4	2		
Fusil de Precisión VC-32	6.900	Caja	Semiauto	6	1		
Mortero Ligero	20.000	Ind.	Semiauto	1i	3		
Mortero Pesado	75.000	Tambor	Semiauto	8i	4		
Lanzamisiles HADRA #	18.000	Ind.	Selec.	3	3		3
Lanzacohetes M404 #	6.000	Ind.	Semiauto.	1	2		
Lanzacohetes VC-9	8.000	Ind.	Semiauto.	1	1		
Lanzagranadas de Asalto M327#	4.000	Ind.	Semiauto.	6	4		
Lanzagranadas Pesado VND-10	12.500	Caja	Selec.	25	3	1	5
Lanzallamas VC-1	12.000	Tambor*	Auto.	50**	9	3	15
Pistola M4	1.200	Caja	Semiauto.	7	1		
Pistola IvP-15	1.100	Caja	Selec.	18	2	2	
Pistola IvP-18	900	Caja	Selec	16	1	3	
Pistola de Batalla BP02 #	2.000	Ind.	Semiauto.	1i	4		
Plataforma Arm. Pesadas EAW25/4	10 Ton	Tambor	Auto.	2.500x4	2		
Plataforma Arm Pesadas EAW10/4	4 Ton	Tambor	Auto	1.000x4	3		
Revolver M3	800	Ind.	Semiauto	6	2		
Subfusil M66-SD	2.500	Caja	Selec.	30	2		3
Subfusil STA-11	2.100	Caja / Ind	Selec.	60 / 1i	1 / 1	2 / --	10 / --

*Se trata, en realidad, de dos contenedores de reactivos binarios que, una vez mezclados y expuestos al oxígeno del aire, entra automáticamente en ignición.

**Se trata el número de usos. Trátese cada uso como si se tratara de una bala.

ARMAS: ALCANCES Y DAÑO

ARMA	MUY FACIL (MF)	FACIL (F)	NORMAL (N)	DIFICIL (D)	MUY DIFICIL (MD)
Am Ligera M1	80 (1d+5)	160 (1d+2)	400 (1d)	800 (1d-2)	1.600 (1d-5)
Am. Ligera STA-3	75 (1d+5)	150 (1d+2)	375 (1d)	750 (1d-2)	1.500 (1d-5)
Am Media M224	80 (1d+8)	160 (1d+4)	400 (1d)	800 (1d-2)	1.600 (1d-5)
Am. Media VNS-10B	90 (1d+5)	180 (1d+2)	450 (1d)	900 (1d-2)	1.800 (1d-5)
Am. Pesada STA-6	120 (1d+8)	240 (1d+4)	600 (1d)	1.200 (1d-2)	2.400 (1d-4)
AmP STA-6 (Soldado Pesado)	100 (1d+8)	200 (1d+4)	500 (1d)	1.000 (1d-2)	2.000 (1d-4)
>>>>> Lanzagranadas	20 (4d10)	40 #	100 #	200 #	400 #
Am. Pesada VNS-10	100 (1d+5)	200 (1d+2)	500 (1d)	1.000 (1d-2)	2.000 (1d-5)
Am. Pesada Auxiliar M224 A-3	80 (1d+8)	160 (1d+4)	400 (1d)	800 (1d-2)	1.600 (1d-5)
Ballesta	12 (1d+5)	24 (1d+2)	60 (1d)	120 (1d-2)	240 (1d-5)
>>>>> Punta Explosiva	10 (3d+5)	20 (3d+2)	50 (3d)	100 (3d)	200 (3d)
Boltgun 4.400	20 (5d+3d)	40 (4d+3d)	100 (3d+3d)	200 (2d+3d)	400 (1d+3d)
Cañón de 120mm (A.P.)	800 (1d00+150)	1.600 (1d100+135)	4.000 (1d100+125)	8.000 (1d100+115)	16.000 (1d100+100)
Cañón de 120mm (H.E.)	800 (6d)	1.600 #	4.000 #	8.000 #	16.000 #
Cañón de Pelotón** #	150 (1d100)	300 #	450 #	600 #	750 #
Casco Telemetría Láser	250	500	1.250	2.500	5.000
Designador Láser BDL-23	500	1.000	2.500	5.000	10.000
Escopeta M13*	10 (1d+10)	20 (1d+5)	30 (1d)	40 (1d-2)	50 (1d-5)
Escopeta LS-32*	8 (2d+5)	16 (1d+8)	24 (1d)	32 (1d-1)	40 (1d-4)
Fusil de Asalto M82	50 (1d+5)	100 (1d+2)	250 (1d)	500 (1d-2)	1.000 (1d-5)
>>>>> Lanzagranadas M82-G	10 (4d10)	20 #	50 #	100 #	200 #
Fusil de Asalto STA-52 LAR	45 (1d+5)	90 (1d+2)	225 (1d)	450 (1d-2)	900 (1d-5)
>>>>>Escopeta	5 (2d+10)	10 (1d+8)	15 (1d)	20 (1d-1)	25 (1d-4)
Fusil Pesado STA-14	125 (1d+5)	250 (1d+3)	625 (1d)	1.250 (1d-2)	2.500 (1d-4)
Fusil de Precisión STA-74 PSR	150 (1d+8)	300 (1d+5)	750 (1d)	1.000 (1d-1)	3.000 (1d-3)
Fusil de Precisión VC-32	250 (1d+6)	500 (1d+4)	1.250 (1d)	2.500 (1d-2)	5.000 (1d-4)
Mortero Ligero	250 (5d)	500 #	1.250 #	2.500 #	5.000 #
Mortero Pesado	150 (8d)	300 #	750 #	1.000 #	3.000 #
Lanzamisiles HADRA #	40 (1d100+100)	80 #	200 #	400 #	800 #
Lanzacohetes M404 #	50 (1d100+100)	100 #	250 #	500 #	1000 #
Lanzacohetes VC-9 #	75 (1d100+25)	150 #	375 #	750 #	1500 #
Lanzagranadas de Asalto M327#	25 (4d10)	50 #	125 #	250 #	500 #
Lanzagranadas Pesado VND-10	50 (5d10)	100 #	250 #	500 #	1.000 #
Lanzallamas VC-1***	Alcance 20. Daño 4d+5				
Pistola M4	10 (1d+8)	20 (1d+4)	50 (1d)	100 (1d-2)	200 (1d-5)
Pistola IvP-15	15 (1d+5)	30 (1d+2)	75 (1d)	150 (1d-2)	300 (1d-5)
Pistola IvP-18	12 (1d+5)	24 (1d+2)	60 (1d)	120 (1d-2)	240 (1d-5)
Pistola de Batalla BP02 #	15 (4d10)	30 #	75 #	150 #	300 #
Plataforma Arm. Pesadas EAW25/4	150 (1dx15)	300 (1dx10)	750 (1dx8)	1.500 (1dx4)	3.000 (1dx3)
Plataforma Arm Pesadas EAW10/4	125 (1dx10)	250 (1dx8)	625 (1dx4)	1.250 (1dx3)	2.500 (1dx2)
Revolver M3	8 (1d+6)	16 (1d+2)	40 (1d)	80 (1d-2)	160 (1d-5)
Subfusil M66-SD	30 (1d+8)	60 (1d+4)	150 (1d)	300 (1d-2)	600 (1d-5)
Subfusil STA-11	25 (1d+5)	50 (1d+2)	125 (1d)	250 (1d-2)	500 (1d-5)
>>>>> Lanzagranadas	10 (4d10)	20 #	50 #	100 #	200 #

* En disparo doble, solo se realiza una tirada para impactar, pero el daño de cada disparo se cuenta por separado.

** En disparo doble, solo se realiza una tirada para impactar, pero el daño es 2d100.

***Ver Pag. 39 del Manual. "Comandos de Guerra"

El daño causado es independiente de la distancia.

A pesar de que, llegado el caso, un PJ (Generalmente un Helghast), pudiera ser capaz de transportar un número elevado de Armas y munición, con el peso que ello conllevaría, hay que poner un límite lógico a la cantidad y tipo de armas que puede cargar. Por tanto, **mientras NO está siendo usada**, un arma puede ser llevada en:

ARMA	LOCALIZACIÓN
Cuchillos	Pierna (D / I) Antebrazo (D / I)
Pistolas	Muslo (D / I)
Subfusiles	Muslo (D / I)
Fusiles, Escopetas	Espalda (D / I)
Ametralladora Ligera	Espalda (D / I)
Ametralladora Media	Espalda
Ametralladora Pesada	Espalda
Fusiles de Precisión	Espalda
Cañón de Pelotón	Espalda
Lanzacohetes Helghast	Espalda
Lanzacohetes ISA	Espalda
Pistola de Batalla	Muslo (D / I)
Lanzagranadas de Asalto	Espalda (D / I)
Lanzallamas	Espalda

Las anotaciones (D / I) en una localización, indican que dicha arma puede llevarse colgado o portado en el lado Derecho ó Izquierdo, o en ambos. Si no aparece dicha notación, el arma ocupa la totalidad de dicha localización.

Con la consideración de “Armas”, se trata el siguiente equipo, con el cual el combatiente de la 2ª GE podrá contar...o ser su víctima:

-A.T.A.C. (Agile Tactical Air Component) (Helghast): Otro artefacto bélico original de la ingeniosa mente de los ingenieros de Helghan. Este robot, dotado de una rudimentaria I.A. (aunque existe la opción de operarlo via remota), puede ser desplegado en cualquier punto del terreno y servir como elemento de vigilancia y patrullaje durante largos periodos de tiempo, día y noche, en las condiciones que un soldado de a pie consideraría inhumanas. Se distinguen dos versiones:

a) **ATAC NX:** La versión prototipo de este sistema de armas, desplegada durante la invasión de Vekta, principalmente en su selvas, pantanos y pasos de montaña. Con una autonomía de 7 días, su Generador de Campo Grav le permite levitar y desplazarse por encima de cualquier terreno, ya sea tierra firme, agua o abismo, sin ningún inconveniente. Armado con dos (2) Am. Media VNS-10B (con 1.000 cartuchos en cada una) y un blindaje de 25 puntos, su IA le permite atacar a todo aquello (persona o vehículo) al que no identifique como Helghast (amigo), de modo visual. Su velocidad máxima es de 150 Km/h.. Asimismo, es capaz de enviar información sobre contactos enemigos a un operador remoto hasta una distancia de 10 Km.

b) **ATAC 1-A:** La evolución definitiva de los ATAC. empleada por primera vez en la defensa de Phyrus. Presenta una autonomía menor (72 Horas), presenta un generador de Campo y una IA más avanzada que la versión NX. Armado con una (1) Am. Pesada STA-6 (con 6.000 cartuchos) y cuatro pequeños cohetes (daño 1dx5+25), localiza a sus enemigos por medio visual o mediante radar, y, siendo capaz, a diferencia del prototipo, discriminar entre ISA´s disfrazados de Helghast y Helghast auténticos mediante un avanzado sensor biométrico. Presenta un blindaje de 40 puntos, aunque, su verdadera protección reside en su gran movilidad y capacidad de esquivar (85%) casi todo proyectil disparado contra él gracias a su radar. Su velocidad máxima es de 300 km/h. Afortunadamente para los ISA, apenas hay unidades de este tipo operativas para la defensa de Helghast...aunque uno puede ser suficiente para acabar con una columna de vehículos..



-Plataformas “Centinela” (ISA y Helghast): Plataformas de pequeño tamaño y peso (50 Kgr), equipadas con servos, un sensor volumétrico con un alcance (hasta 500 metros) y tamaño de blanco configurable, y un receptor de señales IFF (Friend or Foe). En su afuste superior puede ser acoplada cualquier tipo de ametralladora del bando fabricante de la plataforma. Con una autonomía de cinco (5) días, atacará a cualquier cosa que se mueva (dentro de los parámetros fijados previamente) a no ser que emita una señal codificada identificativa programable (el sistema IFF). Su sistema de servos le permite una movilidad de hasta mas/menos 60° en altura y 360° en deriva. La plataforma en sí tiene una protección de 15 puntos y, aunque de serie, el arma acoplada carece de protección, existe la posibilidad de colocar planchas de blindaje (5 puntos).

5.2.-Material

Aparte de las armas, el combatiente deberá “cargar” con otra serie de material que, llegado el momento y bien empleado, puede salvarle la vida.

En el campo de batalla moderno, se impone el uso generalizado de **Blindajes Corporales**, a fin de minimizar el número de bajas propias entre muertos y heridos (con la consiguiente carga para la maquinaria logística que eso supone para una unidad).

- Blindaje Ligero: Aporta 3 puntos de resistencia. Pesa 3 Kgr.
- Blindaje Medio: Aporta 5 puntos de resistencia. Pesa 5 Kgr.
- Blindaje Pesado: Aporta 8 puntos de resistencia. Pesa 10 Kgr.
- Blindaje Pesado NX: Aporta 8 puntos de resistencia. Pesa 5 Kgr. (Solo Fuerzas de Elite de Radec)
- Blindaje Ultrapesado: Aporta 12 puntos de resistencia. Pesa 15 Kgr.

Como regla básica, y a fin de agilizar cálculos, el Blindaje Corporal es aplicable a todas las posibles localizaciones de impacto. Sin embargo, si se quiere aplicar la regla opcional descrita en el apartado 4.5.-, pueden aplicarse los siguientes parámetros.

- Se considera que el peso indicado es el correspondiente al conjunto “Chaleco” y Casco.
- El Casco pesa 1/3 parte del total (redondeando siempre hacia abajo)

Si se quieren crear Trajes de Combate “ex profeso”, con igual o distinta clase de blindaje que el conjunto principal, considérese:

- El peso total del blindaje para cada brazo será de 1/3 del peso de la clase de Blindaje elegida.
- El peso total del blindaje para pierna será de 1/2 del peso de la clase de Blindaje elegida.

EJEMPLO: Se desea fabricar un Traje de Combate para la Fuerza BETA de ISA. Sobre la base del Blindaje Corporal de los Legionarios U.C.A. (Blindaje Medio y 5 Kgr), se desea proteger brazos y piernas con un blindaje ligero. Entonces:

- El blindaje de los brazos pesará 1 Kgr por brazo (1/3 de 3). Total 2 Kgr.
- El blindaje de las piernas pesará 1.5 Kgr por pierna (1/2 de 3). Total 3 Kgr.

Por Tanto, el Traje de Combate para la Fuerza BETA pesará 10 Kgr (5 + 2 + 3) Kgr.

Cada impacto sin embargo, causa un daño también en forma de Golpe. Este es igual a la mitad del daño producido por el impacto (redondeando hacia arriba) antes de restar el efecto del blindaje. A este valor también se le resta el efecto del blindaje.

EJEMPLO: Si un soldado ISA recibe un impacto de 12 puntos de daño, recibe 7 de Heridas (12-5=7) y 1 de Golpes (12/2=6 ; 6-5=1). Si el mismo impacto lo hubiera recibido un Guardaespaldas, entonces los valores serían 2 puntos de Heridas (12-10=2) y 0 de Golpe (12/2=6 ; 6-10= -4)

Pero, en ocasiones, la mejor protección es pasar desapercibido. Ejemplo de ello, son los siguientes **Uniformes de Camuflaje** desarrollados por los contendientes.

-Uniforme “Sombra”: Desarrollado por I.S.A. para uso exclusivo de sus Comisarios encubiertos, este traje adapta su tonalidad al entorno, lo que dificulta la detección del usuario. Cubre desde la cabeza hasta los pies. Sin embargo, su nivel de protección es bajo (3 puntos). Por el contrario, resta un -30 a las posibilidades de cualquiera que intente descubrirlos (-15 si se usan visores térmicos).

-Manto “Camaleón”: Otra “arma secreta” de los científicos helghast. El manto convierte al portador y a todo objeto por debajo de éste en invisible. Usado en exclusiva por los francotiradores “fantasma” durante la campaña de Helghan, el traje resta un -60 a las posibilidades de Descubrir del adversario siempre que esté inmóvil, pero es fácilmente detectable por cualquier visor térmico. No añade protección al portador. Sin embargo, éste puede llevar un blindaje ligero o medio bajo ésta.

Sustituyendo generalmente a la incómoda mochila, los combatientes de ambos bandos suelen ir equipados con un **Porta Equipos de Combate**. Con un peso de un (1) Kgr, dicho Porta Equipos presenta hasta un total de diez (10) bolsillos o soportes para guardar cargadores, granadas o cualquier otro objeto de pequeño tamaño que pueda necesitar el combatiente. A efectos de simplificar el efecto del Porta Equipos, sacrificando un poco el realismo, consideraremos que la capacidad de éstos será:

- Un (1) Soporte: Cuatro (4) cargadores de pistola, Dos (2) cargadores de fusil, dos (2) cajas de cartuchos de escopeta ó una (1) granada (Por ejemplo).

- Dos (2) Soportes: Un (1) tambor de Ametralladora ligera, Un (1) cargador de un cañón de pelotón ó unas gafas (VN, IR...)

- Cuatro (4) Soportes: Un (1) tambor de Ametralladora pesada ó un (1) cohete.

Si el combatiente decide, o necesita mayor capacidad para transportar equipo, puede recurrir a la clásica **Mochila de Combate**. De pequeño tamaño pero de gran resistencia e impermeable, con un peso de dos (2) Kgr, la Mochila tiene una capacidad equivalente de veinte (20) soportes. Sin embargo, ocupa el espacio de la espalda, impidiendo transportar armas en esa localización.

En cuanto a **EQUIPOS DE RADIO**, los tenemos de varios tipos:

- RTDL**: Con un peso de 1 Kgr. y un alcance normal de 5 Km. es la radio táctica básica del ISA / Helgast en el campo de batalla, para estar permanentemente enlazado con el resto de su escuadra o pelotón. Alojada en un bolsillo del portaequipos, no ocupa “espacio” de éste.

- RTDM**: Con un peso de 5 Kgr. y un alcance de 30 Km. es la radio de los Jefes de Sección y Compañía. Estas radios pueden enlazarse con las Antenas de Campaña a fin de aumentar su alcance. Son transportadas por los Operadores-Radio en su espalda, ocupando el espacio de ésta para armas.

- RTDP**: Con un peso de 15 Kgr. y un alcance de 250 Km. es la radio con la que van equipadas los vehículos de combate. Al igual que las anteriores, pueden enlazarse con las Antenas de Campaña a fin de aumentar su alcance.

Todas las radios tienen la capacidad de emitir dentro de su malla en modo de “saltos de frecuencia”, lo que dificulta en gran medida que sus emisiones puedan ser “pinchadas” por el enemigo. Sin embargo, con el correspondiente equipo, se puede descubrir el algoritmo de salto de frecuencia y, por tanto, determinar las conversaciones del adversario (Labor de equipos de Telecomunicaciones ELINT de Inteligencia Electrónica).

Adicionalmente, los RTDM y RTDP tienen la capacidad de emitir en “Código Encriptado”, por lo que, aunque un equipo ELINT hubiera roto su algoritmo de Salto de Frecuencias, tendría luego que romper su encriptación para conocer sus comunicaciones.

Aunque en ocasiones, lo más fácil es, simplemente, emitir “Ruido Blanco” en un determinado rango de frecuencias (Siendo esta una acción de Guerra Electrónica). Sin embargo, esta acción bloquea también cualquier emisión de radio propia dentro del mismo Rango de Frecuencias, y, cuanto mayor sea la potencia, alcance y rango de frecuencias a bloquear, mayores son las necesidades de energía del perturbador. Por tanto, solo se usa en situaciones locales, intentándose cubrir solo frecuencias que los equipos ELINT han identificado que están siendo usadas por el enemigo.

Durante la Operación Arcángel, ambos bandos, a pequeña escala, han comenzado a utilizar **Sistemas Integrados de Inteligencia (S.I.I.)**, en combinación con **Balizas Personales IFF (Identificación FRIEND (Amigo) ó FOE (Enemigo))**.

El **S.I.I.**, integrado en el visor del casco del fusilero, le permite ver mediante una imagen superpuesta, un diagrama del despliegue de tropas en un radio de 500 metros. La información se obtiene tanto por las Balizas IFF propias (en Tiempo Real) como por la obtenida por su puesto de mando a través de elementos de inteligencia humanos (Soldados de reconocimiento (RECON)) como electrónica (satélites, radares...), retransmitida a su casco a través del RTDM de su unidad.

En esta información “en bruto” del campo de batalla, habrá información tanto real como supuesta de unidades tanto propias como enemigas, actualizada cada 1d10 minutos. Asimismo, en algunos casos, indicará orientación y distancia a objetivos o puntos / líneas de control establecidos por el mando. El S.I.I. del casco aumenta el peso de éste en 750 gr. y va conectado a la RTDL del combatiente.

Las unidades RECON, pueden disponer además, de una pequeña **cámara** con un potente zoom integrada en el casco, capaz de emitir imágenes y video por los mismos canales que la anterior. Su peso es de 500 gr y va conectado a la RTDL del fusilero.



La Baliza IFF permite emitir a voluntad una señal encriptada de radio (continua, en intervalos o a voluntad), capaz de ser captada en un radio de 500 metros, por un S.I.I., que identifica al portador como amigo. Como elemento de seguridad, esta baliza, colocada a modo de brazalete en el brazo del soldado, va equipada con una pequeña carga ácida, que se activa en el momento que un pequeño sensor biométrico, deja de percibir el latido del corazón de su usuario. Este elemento pesa 500 gr.

Un combatiente, por lo general, necesita ver hacia donde va, que tiene delante de sus narices...o contra que está disparando. Para ello, tiene a su disposición los siguientes elementos de ayuda:

-GAFAS / BINOCULARES VN (VISIÓN NOCTURNA) Permiten ver más claramente en condiciones de oscuridad parcial, proporcionando entre un -20 (noche cerrada, por ejemplo) a un -40 (Luna llena...) al usuario, en función de la cantidad de luz ambiental. Hay que tener en cuenta, antes de aplicar esta ayuda, el haber determinado el nivel de dificultad de la tarea para el sufrido G.I / Helghast.

Todos los Helghast llevan, de serie, estos visores en sus máscaras faciales. En el bando ISA, solo los Legionarios y los Comisarios Encubiertos las portan habitualmente.

Su peso es de 500 Grs. Y su alcance básico de visión es de 250 metros.

-GAFAS / VISORES IR: Permiten ver la Luz IR (no visible al ojo normal) procedente de linternas, bengalas, luces químicas de Luz Infrarroja.

Son de distribución limitada tanto entre los ISA (Salvo para los Comisarios Encubiertos, que es estándar y obligatoria) como en los Helghast.

Su peso es de 1.100 Grs. Su alcance viene limitado por el radio capaz de iluminar la fuente de luz. Sin embargo, el origen puede ser visible a varios Km de distancia.

-GAFAS / VISORES TÉRMICOS: Detectan las fuentes de calor que no estén debidamente camufladas, siendo capaces de detectar focos de calor incluso a través de muros que presenten una protección de 50 o inferior a una distancia de hasta 2500 metros.

Su empleo es muy restringido y raro entre Helghast (Guardaespaldas) e ISA's (Comisarios Encubiertos). Su peso es de 3.500 Grs.

-PRISMÁTICOS ELECTRÓNICOS: Los prismáticos más sofisticados jamás fabricados para uso y disfrute tanto de la tropa como de los oficiales. Permiten ampliar cualquier escena con una calidad de imagen casi sobrenatural, capaz de visualizar detalles de un centímetro a casi 2.500 metros.

Asimismo, conectado a una radio Media o Pesada, puede enviar esa imagen a cualquier ordenador de un Puesto de Mando u otro prismático electrónico.

Su peso es de 2.500 gramos

Existen versiones más ligeras, de inferiores capacidades, más ligeras y comunes en el campo de batalla.

Pero, aparte de cubrir las necesidades básicas de armamento, protección personal e información, todo lo anterior no vale nada si no alimentamos bien a nuestros muchachos (incluso los fornidos Helghast necesitan comer). Para ello, se les dota a los combatientes de primera línea, sin acceso a órgano logístico de alimentación alguno, de **“Raciones 2K”** (ó “Raciones K.K”., como son denominadas jocosamente por los legionarios ISA). Con un peso de 750 gramos, estas raciones, que no precisan preparación alguna (abrir y listo), proporcionan el aporte calórico necesario para combatir durante 24 horas (aunque alimentar, lo que se dice alimentar, no alimentan mucho). Una ración ocupa un (1) soporte del PortaEquipos.

Es tremendamente raro que un combatiente escape ileso de cualquier combate. Para ello, aparte de la inapreciable ayuda del Sanitario de turno, cada soldado puede llevar en su equipo un **“STIM PACK”**. Ocupa un soporte del Portaequipos o Mochila y pesa un (1) Kgr. Este paquete metálico a prueba de golpes contiene una pequeña pistola dérmica y cuatro cartuchos de un potente estimulante sintético. El efecto de este estimulante es paliar los efectos adversos de un soldado herido, añadiendo un -20 a los modificadores recibidos por sufrir heridas graves o muy graves. Sus efectos duran 12 horas y son acumulables, es decir, es posible inyectarse los cuatro cartuchos (o más) en un corto espacio de tiempo y conseguir un -80. Sin embargo, por cada inyección extra dentro del plazo de 12 horas, el jugador deberá superar un chequeo NORMAL contra su CON (Con un +20 por cada inyección extra) so pena de sufrir un ataque al corazón (el peligro de las drogas...)

5.3.-Vehículos

En este apartado se mostrarán los vehículos usados por ambos bandos durante ambas Campañas.

-Aeromotos (Helghast): Vehículos aéreos monoplaza, con blindaje ligero pero tremendamente rápidos, armados con una ametralladora ligera fija en su morro, van impulsados por un pequeño turborreactor convencional.

Dotación: 1
Velocidad Máx.: 250 Km/h Autonomía: 500 Km
Armamento: Una AmM VNS-10B Coaxial
Blindaje: B Frontal: 15 B Lateral: 5 B Posterior: 5
 B Inferior: 15
Sistemas: Armamento, Aviónica, Deposito de Combustible, Motor, Tripulación.

Durante la Campaña de Vekta, son usadas por los Helghast, tanto para labores de reconocimiento como de ataque (Generalmente en escuadrillas de 2 o 3 unidades, realizando varias pasadas contra una fuerza concentrada). La mayoría de las unidades fabricadas fueron abandonadas en Vekta durante la retirada. Para los ISA de Vekta, esta clase de vehículo es una mera curiosidad.

En la Campaña de Helghan, debido a su escaso número y a la superioridad aérea de ISA, son prácticamente inexistentes sobre el terreno.

-Aeronaves de Desembarco Clase “Overlord” (Helghast e ISA): Vehículos aéreos fuertemente armados con dos AmP operadas manualmente por Artilleros (En los laterales) y un fuerte blindaje, capaces de transportar y dar apoyo de fuego a un grupo de tropas mientras éstas se deslizan al suelo mediante la “Cuerda Rápida”. Asimismo, son capaces de transportar gran cantidad de material y equipo. Por contra, no son demasiado maniobrables.

Dotación: 4 (+12 Soldados)
Velocidad Máx.: 200 Km/h Autonomía: 1000 Km
Armamento: Dos AmP StA-6 SP (AMP Auxiliar M224 A-3)
Blindaje: B Frontal: 45 B Lateral: 45 B Posterior: 40
 B Inferior: 55 B Superior: 25

Sistemas: Armamento, Aviónica, Deposito de Combustible, Motor, Pasajeros, Tripulación.

Tanto los Pilotos como los Artilleros van equipados con visores y Gafas VN e IR.

Durante la Campaña de Vekta, las tropas de asalto Helghast usaron con gran profusión y eficacia estas aeronaves, tanto en asaltos masivos como individuales. Las escasas unidades pertenecientes a las FFAA ISA locales son destruidas durante el primer ataque contra las Bases locales.

Durante la defensa de Helghan, son únicamente usadas por los Helghast, y solamente en vuelos nocturnos e individuales, debido a su inferioridad aérea.

-Aeronaves de Desembarco Clase “Intruder” (ISA): Aeronaves ligeras, con apenas armamento y sin protección para los pasajeros (van al descubierto, amarrados con cinturones de seguridad) ni artillero, son, sin embargo, altamente maniobrables en lugares estrechos, incluso a baja velocidad.

Dotación: 2 (+8 Soldados)

Velocidad Máx.: 150 Km/h

Autonomía: 450 Km

Armamento: AmM M224

Blindaje: B Frontal: 25

B Lateral: 25

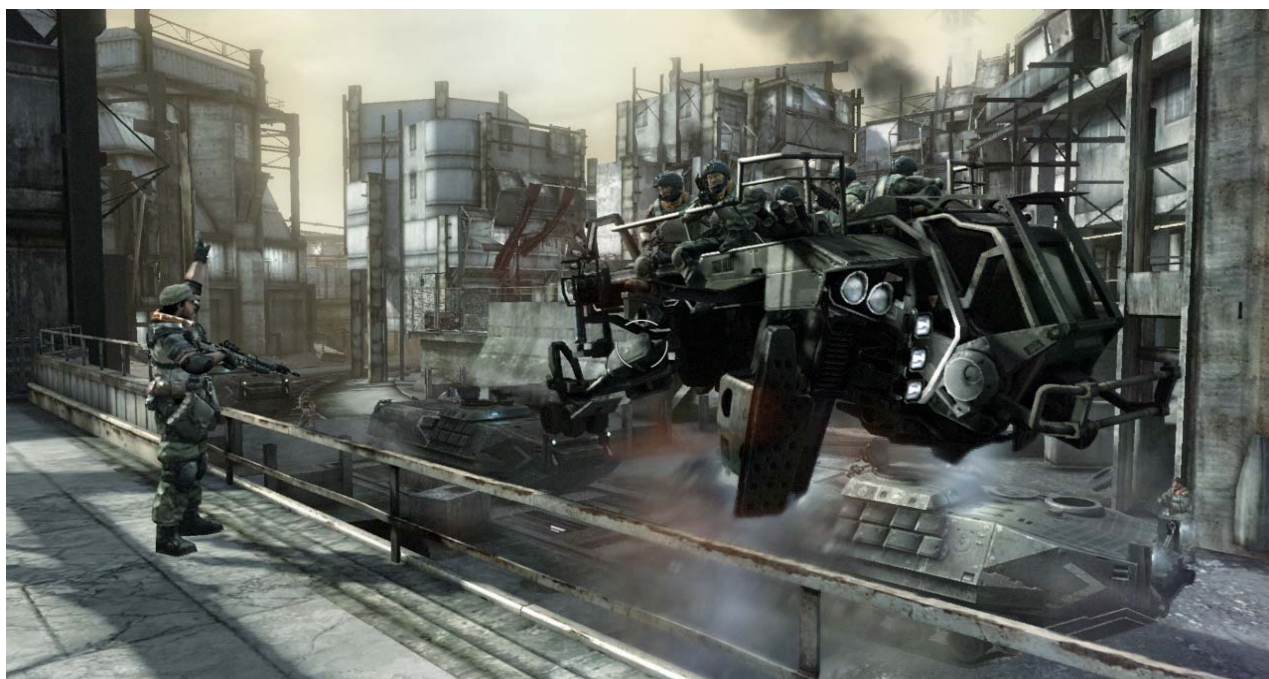
B Posterior: 20

B Inferior: 35

B Superior: 15

Sistemas: Armamento, Aviónica, Deposito de Combustible, Motor, Pasajeros, Tripulación.

Aparecen en escena durante la Campaña de Helghast. Son usadas por los ISA para desembarcar a sus legionarios desde sus cruceros.



-Autopropulsor SDL-6 (Helghast): La mochila aerea es la característica principal del soldado aéreo, introducidos por el General Metrac durante su campaña. Su velocidad, discreción y autonomía, le permiten realizar misiones de reconocimiento y ataque contra objetivos “ligeros.

Dotación: 1

Velocidad: 250 Km/h

Autonomía: 550 Km

Armamento: Ninguno

Blindaje: 5

Sistemas: Deposito de Combustible, Motor, Tripulante.

El autopropulsor solo ha sido usado en Vekta. Hasta la fecha, no se han visto unidades de este tipo sobre Helghan

-Blindado Multipropósito: Vehículos acorazados que se desplazan por el terreno a gran velocidad gracias a potentes propulsores gravitatorios (pero no les permite volar). Usados la practica totalidad de las unidades fabricadas durante la campaña de Vekta, son tremendamente escasos en la defensa de Helghan. Se describen tres tipos de blindados:

a) Blindado de Combate de Infanteria (BMCI's): Pueden transportar en su parte trasera hasta ocho soldados completamente equipado. En su parte superior lleva montada una ametralladora pesada, que el tripulante/Artillero debe manejar desde el exterior del vehículo.

b) Antiaéreo (BMA/A): Sustituye la ametralladora pesada por un montaje doble de ametralladoras antiaéreas. Este montaje puede disparar en cualquier dirección y altura. No transporta tropas.

c) Artillero (BMLM): Sustituye el montaje antiaéreo por un lanzador múltiple de cohetes de 16 tubos. Asistido por un observador equipado con un telémetro láser, este vehículo es capaz una lluvia mortal de proyectiles tremendamente precisa. Su Santabárbara presenta una capacidad de 32 proyectiles LRM-09.

d) Carga (BMT): Sobre un chasis básico, el vehículo de transporte sacrifica gran parte de su espacio y blindaje (-25 puntos en cada localización)

Dotación: 3 (+8 (BMCI), +0 (BMA/A), +2 (BMLM), +0 (BMT))

Velocidad Máx.: 100 Km/h

Autonomía: 550 Km

Armamento Principal: Ametralladora Pesada VNS-10 SCYLLA

Armamento Secundario BMA/A: Plataforma Armas Pesadas EAW10/4

BMLM: Lanzamisiles HADRA LRM-09

Blindaje: B Frontal: 75 B Lateral: 55 B Posterior: 45

B Inferior: 45 B Superior: 30

Sistemas: Armamento Principal (Am), (Armamento Secundario (Am A/A ó Lanzadores)), Aviónica, Deposito de Combustible, Generador de Campo Grav, Motor, (Pasajeros), Tripulación.

Estos vehículos, de desarrollo Helghast (los ISA apenas han construido algunos prototipos), son capaces de desplazarse a su velocidad máxima independiente del tipo de terreno (aunque aún, el Campo Generador Grav. Ó CGG, no les permite levitar sobre cauces de rios, lagos o barrancos). Los puestos de Conductor, Artillero y Jefe de Vehículo van equipados con visores VN e IR. La práctica totalidad de los BCM's construidos quedaron abandonados o destruidos en Vekta. Incidentalmente, es posible encontrar alguno durante la defensa de Helghan, pero en número muy reducido.

-Carro de Combate Ligero Helghast: Vehículos de combate fuertemente blindados, antecesores de la versión pesada utilizada en Vekta. Concebidos para dar apoyo próximo a la infantería y sus Transportes, va armado con dos lanzadores de misiles (de 5 tubos), una ametralladora pesada en la torre (coaxial) y una ametralladora ligera en el exterior.

Dotación: 3

Velocidad Máx.: 85 Km/h

Autonomía: 650 Km

Armamento: 2x5 Tubos lanzacohetes HADRA BLR-6

AmP VNS-10 Coaxial

AmL STA-3

Blindaje: B Frontal: 75 B Lateral: 65 B Posterior: 40

B Inferior: 45 B Superior: 40

Sistemas: Armamento (Lanzacohetes), Armamento (AmP), Armamento (AmL), Hidraulica Torre, Deposito de Combustible, Motor, Tripulación.

Los puestos de Conductor, Artillero y Jefe de Vehículo van equipados con visores VN, IR. Y Térmicos.

Relegado a un segundo plano tras el desarrollo de los BM's Grav, y apenas empleado en la campaña vektana, vuelve a cobrar protagonismo en la defensa de Helghan, volviendo a desempeñar sus labores de vehículo de apoyo de infantería, tanto en terreno urbanizado como en campo abierto



-Carro de Combate Ligero I.S.A. : Apodado, “el arquero”, este tanque ISA es más un vehículo de asalto, tripulado únicamente por dos soldados. Por el armamento montado, “el arquero” es una plataforma de apoyo a infantería multipropósito, combinando un eficaz fuego contra vehículos blindados e infantería, gracias a sus lanzacohetes y ametralladoras montadas. Rapido y maniobrable, es el vehículo de apoyo para terreno urbano preferido por los ISA.

Dotación: 2 (+12 Soldados)

Velocidad Máx.: 120 Km/h

Autonomía: 600 Km

Armamento: 2x2 Tubos lanzacohetes (Cada tubo posee 3 cohetes M404)

1x EAW10/4 (Coaxial)

Blindaje: B Frontal: 70 B Lateral: 55 B Posterior: 50

B Inferior: 50 B Superior: 50

Sistemas: Armamento (Lanzacohetes), Armamento (EAW10/4), Hidraulica Torre, Deposito de Combustible, Motor, Tripulación.

Tanto los puestos de Conductor como de Tirador van equipados con visores VN, IR y Térmicos.

KILLZONE™2



La campaña sobre Helghan es el bautismo de fuego para este vehículo.

-Carro de Combate Pesado (Helghast): Vehículos fuertemente blindados y armados, equipados también con impulsores antigravitatorios. Debido a su elevado peso, se desplazan lentamente por el campo de batalla. La torre va equipada con un cañón de 120mm, una ametralladora pesada coaxial dentro de la torre y otra ametralladora pesada en la cúpula, manejada por el tripulante/Artillero desde el exterior. La práctica totalidad de las unidades fabricadas quedó en Vekta.

Dotación: 4

Velocidad Máx.: 60 Km/h Autonomía: 400 Km

Armamento: Cañón 120 mm

AmP STA-6 Coaxial

Blindaje: B Frontal: 90 B Lateral: 75 B Posterior: 65

B Inferior: 60 B Superior: 60

Sistemas: Armamento (Cañón 120mm), Armamento (AmP), Hidráulica Torre, Depósito de Combustible, Motor, Tripulación, Generador de Campo Grav.

Vehículo de combate pesado Helghast, utilizado durante la campaña de Vekta. La totalidad de éstos fueron destruidos o abandonados durante la retirada. Tremendamente raros durante la defensa de Helghan.. Los puestos de Conductor, Artillero y Jefe de Vehículo van equipados con visores VN, IR, y Térmicos.



-Transportes de Personal de Despliegue Rápido (Capsulas de Asalto Aereo): Las “sanguijuelas”, como las llaman las fuerzas Helghast, es una de las armas secretas de Visari. Basadas en un diseño de excavadora minera, han sido reconvertidas en vehículos de asalto aereo. Lanzada desde instalaciones o vehículos de transporte, estos “misiles” serán lanzados masivamente contra los cruceros ISA, atravesarán su casco, e introducirán una pequeña fuerza de asalto (seis soldados) dentro de sus naves.

Dotación: 0 (+6)

Velocidad Máx.: 500 Km/h Autonomía: 1100 Km

Blindaje: 80

Sistemas: Depósito de Combustible, Motor, Tripulación



-Lancha de Asalto (ISA y Helghast): Enormes lanchas de desembarco, capaces de albergar hasta cuatro pelotones (40 soldados), cuatro vehículos ligeros, dos BM's o un carro de combate. Blindados y armados con dos ametralladoras pesadas para dar apoyo a la fuerza de ataque, el desembarco se realiza desde el portón delantero de la misma. De fondo plano, pueden ser también utilizadas para transporte fluvial, siempre que se trate de tropas o vehículos ligeros.

Dotación: 3 (+Variable)

Velocidad Máx.: 50 Km/h

Autonomía: 760 Km

Armamento: 2xAmP VNS-10

Blindaje: B Frontal: 45 B Lateral: 25 B Posterior: 20

B Inferior: 30

Sistemas: Armamento, Casco, Motor, Deposito de Combustible, Carga, Tripulación, Pasajeros.

El Piloto va equipado con visores VN e IR, mientras que los Artilleros van con Gafas VN e IR.

Aunque existen versiones similares en ambos bandos, son utilizadas en su mayoría, en ambas campañas, por las fuerzas Helghast

-Lanchas de Ataque Rápido (ISA y Helghast): Embarcaciones rápidas biplaza empleadas por los Helghast para misiones de reconocimiento y/o ataque tanto en mar abierto como en cauces fluviales y pantanos. Va armado con dos ametralladoras; una ligera, fija, montada en el morro de la embarcación y manejada por el piloto y otra, pesada, móvil, manejada por el artillero, en la parte posterior.

Dotación: 2

Velocidad Max: 150 Km/h

Autonomía: 350 Km

Armamento: AmM VNS-10B

Blindaje: 10

Sistemas: Armamento, Casco, Motor, Deposito de Combustible, Tripulación.

El Piloto va equipado con visores VN e IR, mientras que el Artillero va con Gafas VN e IR.

Tanto ISA como Helghast usan estas lanchas en ambos escenarios.

-Transporte de Tropas Helghast (AAPC) (Helghast): Apodado, "el Toro", es el transporte anterior a la entrada en servicio del BMCI Grav, y el más común durante la defensa de Helghan. El armamento de este vehículo consiste en una ametralladora pesada manejada desde el exterior por el tirador y en pequeñas troneras laterales desde las cuales, hasta seis soldados pueden abrir fuego con sus fusiles. El blindaje frontal es excepcional, lo que le permite embestir obstáculos y atravesar campos de minas con relativa impunidad, no así su blindaje lateral y trasero. Los elementos de a pie desembarcan por la parte frontal del vehículo.

Dotación: 2 (+8)

Velocidad Max: 70 Km/h

Autonomía: 450 Km.

Armamento: AmP VNS 10

Blindaje: B Frontal: 120 B Lateral: 60 B Posterior: 50

B Inferior: 60 B Superior: 50

Sistemas: Armamento (AmP), Deposito de Combustible, Motor, Tripulación, Pasajeros..

El conductor va equipado con visores VN e IR, mientras que el Artillero va con Gafas VN e IR.

Relegado a un segundo plano con la aparición de los BM's grav., vuelven a entrar en servicio durante la defensa de Helghan.



-Transporte de Tropas I.S.A. (AAPC) (I.S.A.) El equivalente ISA para dotar a las fuerzas de tierra de un transporte más o menos seguro y rápido hacia el campo de batalla. Cuenta con la particularidad de tratarse de un vehículo anfíbio, pudiendo desplazarse por el agua.

Dotación: 2 (+8)

Velocidad Max: 90 / 20 Km/h

Autonomía: 400 Km.

Armamento: AmM M224

Blindaje: B Frontal: 70 B Lateral: 50 B Posterior: 30

 B Inferior: 50 B Superior: 30

Sistemas: Armamento (AmM), Deposito de Combustible, Motor, Tripulación, Pasajeros..

El conductor va equipado con visores VN e IR, mientras que el Artillero va con Gafas VN e IR.



Empleados por las fuerzas ISA durante la campaña de Helghan, pueden encontrarse algunos en Vekta, formando parte de unidades de adiestramiento.

-Vehículo de Caballería “Sagittarius” (ISA): Vehículo de las Fuerzas de Autodefensa de Vekta. Sobre un chasis de ruedas, este vehículo blindado monta un cañón de 120mm, una ametralladora pesada coaxial y una ametralladora ligera en el exterior. Es capaz, además, de transportar 6 combatientes en su parte posterior.

Dotación: 3 (+6)

Velocidad Max: 100 Km/h Autonomía: 550 Km.

Blindaje: B Frontal: 75 B Lateral: 60 B Posterior: 45

 B Inferior: 50 B Superior: 30

Sistemas: Armamento (Cañón 120mm), Armamento (AmP), Armamento (AmL) Hidraulica Torre, Deposito de Combustible, Motor, Tripulación, Pasajeros.

Solo ISA durante la campaña Vektana. Sus “partidas de exploración” de hasta 12 vehículos se emplean tanto para reconocimiento como para incursiones rápidas en profundidad contra los Helgast, combinando la potencia de fuego de los vehículos y la versatilidad de la tropa a pie. Toda la tripulación va equipada con visores VN, IR y Térmicos.

-Vehículo Ligero de Ataque (I.S.A.) : El VLP ISA es un vehículo multipropósito, ideal tanto para misiones de reconocimiento, ataques rápidos contra grupos de infantería o vehículos ligeramente blindados. Es tan resistente y maniobrable como la mayoría de los vehículos ISA. Sin embargo, está pobremente blindado, aunque va equipado con dos ametralladoras una M224 en la parte trasera, sobre un afuste giratorio de 360° y una M1 en el lado del copiloto, que solo puede disparar en un arco de 90° al frente del vehículo. .

Dotación: 1 (+2)

Velocidad: 120 Km/h Autonomía: 800 Km.

Blindaje: 5

Sistemas: Armamento (AmM), Armamento (AmL), Conductor, Deposito de Combustible, Motor, Pasajeros.

Solo ISA, aunque los Helgast han empezado a utilizar, en pequeñas cantidades, estos vehículos, requisándoselos a las fuerzas locales.



5.4.-Estructuras

Ya sea en Vekta o en Helghan, los contendientes se encontrarán con edificaciones o estructuras que, o bien les facilitarán la vida o bien se convertirán en un obstáculo insalvable.

-Edificios y construcciones: Por regla general, considera que el material de construcción con el que se edifica una vivienda típica de Vekta equivale a 30 puntos de protección (solo 10 en sus muros interiores). A criterio del director de juego, esto puede variar ligeramente dependiendo de las características específicas del edificio (Una casa prefabricada, tendría menos puntos de protección, una construcción edificada para resistir fuertes inclemencias climatológicas, tendría más puntos. Asimismo, un edificio gubernamental o militar, tendría bastantes mas puntos, dependiendo del uso del mismo (45-60 puntos).

Por contra en Helghan, las viviendas civiles no gozan de una construcción tan consistente como en Vekta. Los muros exteriores oscilará, entre los 20 (5 los interiores) y los 3 puntos (Chabolas). Por el contrario toda construcción gubernamental / militar / propagandística, gozará de una protección superior, tanto en el exterior (70-85 puntos) como en el interior (25-30)

Todo esto es aplicable tambien a estructuras “de campo”, como los fuertes, puntos de control (Check-points”) reforzados con barrera movil, puentes, torres-vigía, etc.

Si hablamos de la resistencia del cristal de una ventana, éstos pueden variar entre 2 (un cristal normal) y 15 (cristal blindado) puntos, dependiendo del tipo de estructura y función de la misma.

Todo lo anterior tiene sentido no solo para saber si un disparo atraviesa un muro, sino para saber cuantos puntos de daño son necesarios inflingirle a una estructura para, por ejemplo, saber si una carga D consigue hacer un agujero para que un soldado pueda pasar al otro lado.



-Accesos: Para acceder al interior de una vivienda, bunker o similar, si no es practicando un boquete en la estructura, siempre queda la opción más ortodoxa de entrar por la puerta. La resistencia de una puerta podrá oscilar entre el 25% de los puntos de la estructura (edificios civiles) y los puntos totales de la misma (búñkeres de mando) o, en casos excepcionales, superarlos.

Sin embargo, si no es posible entrar “a las bravas”, siempre puede intentarse abrir la cerradura. Dependiendo del tipo de instalación y la seguridad de la misma, los cierres podrán variar entre una cerradura convencional, siendo posible abrirlas con la habilidad CIERRES) y una cerradura electrónica., con la que deberá usarse la habilidad ELECTRÓNICA, o ,en casos de dependencias de alta seguridad (Oficinas de INTELIGENCIA MILITAR, Polvorines, Bunker de comunicaciones....), podrán encontrarse Paneles de Escaneado de Palma o Retina, con las que se deberá utilizar la habilidad ELECTRÓNICA combinada con TELECOMUNICACIONES. Sobra decir que si se tiene la correspondiente llave, mano o retina del sujeto, no es necesaria ninguna habilidad...

-Antenas de Campaña: Tan importante como la potencia de fuego y la acometividad del combatiente, es la triple CCC (“Command, Control and Comunications”, ó Mando, Control y Comunicaciones). Para que la información y las órdenes fluyan de los puestos de mando a primera línea y viceversa, en ocasiones es preciso desplegar antenas de campaña. Ya sea sobre vehículos, remolques o en edificios, estas estructuras funcionan como relés o repetidores tanto de voz como de datos. Debido a su importancia, suelen estar fuertemente vigiladas o situadas en el interior de posiciones defensivas. Destruir una de estas torres, puede dificultar la acción de mando pero, si la captura, podría ser capaz de seguir el rastro de las unidades enemigas o, incluso, enviar información falsa relativa a un sector del campo de batalla.

-Posiciones defensivas: Para protegerse del fuego, la infantería convencional tiende a atrincherarse, ya sea en edificios o en localizaciones creadas “ex profeso” para ese fin. En función del tiempo de preparación y materiales disponibles, el grado de sofisticación y la amplitud y profundidad de estas posiciones será mayor o menor. Elementos que pueden formar parte de éstas son:

-Campos de minas: Puede tratarse de un simple “Tapón de minas” (Minas diseminadas en una pequeña zona, generalmente en puntos de paso obligado), o extremadamente amplios, como los “Jardines del Diablo” de Rommel, aunque, por lo general, se encontrarán como complemento a un perímetro defensivo de una posición.

Asimismo, pueden ser minas convencionales o de control remoto (Ver Descripción de minas) o combinación de ambas, estallar una sola o “en cascada”, ser activadas por tracción (tirar de un cable), presión, proximidad, etc.

Caso especial de minas o, mejor dicho, trampas explosivas, son los llamados IED (Improvised Explosive Devices ó Artefactos Explosivos improvisados), colocadas en el lugar mas insospechado o el más inocente objeto que se pueda imaginar, dispuestas a ser detonadas a distancia o por acción del incauto que, inconscientemente, toque o mueva o se acerque al objeto.

Axioma: La sorprendente y elevada habilidad e ingenio de un Ingeniero de Combate (o Zapador) para realizar construcciones y/o obstrucciones en una posición defensiva, incluso con escasos medios, solo es comparable a su malicia y “mala leche” a la hora de colocar minas y trampas explosivas.

-Alambradas/ Alambre de espino: Antiguo pero efectivo recurso a la hora de dificultar el avance de la infantería. Poco práctico usado de modo aislado, combinado con unas cuantas minas y unos cuantos fusileros bien situados, pueden ser más efectivas que un muro de hormigón. Caer en un alambre de espino (ya sea involuntariamente o por ejercer de “Hombre-Pincho”) supone la pérdida de 1d10/2 Puntos de Golpe.

Sin embargo, si dicho alambre o alambrada está electrificada, la pérdida será de 1d10/2 Puntos de Vida (o más, a discreción del Director de Juego) por turno en el que el incauto esté en contacto con el alambre.



-Pozos de Tirador: Agujeros en el terreno, más o menos camuflado, para uno o dos fusileros, destinado a ocultarlos y protegerlos del fuego enemigo...o de la artillería amiga.

-Sacos Terreros: Sacos rellenos de tierra usados para crear una posición de tiro, puesto de observación...o bien reforzar una protección (un muro, por ejemplo) ya existente. Un saco terrero de una anchura de 30 centímetros proporciona una protección de 15 puntos.

Una variante, más cómoda y rápida son los llamados Eco-Bastion. Son básicamente un armazón de varillas metálicas y láminas de nylon y otro material ligero que delimitan un cubo de 1,5 metros de lado y altura, el cual, se llena de tierra como el saco (aunque, debido a su tamaño, puede usarse una pala excavadora

para el proceso. La protección es la misma que un saco normal pero, debido a su mayor anchura supone una resistencia mayor (60 puntos)

-Trincheras: Sendas más o menos estrechas, profundas y/o reforzadas, excavadas en el terreno, que proporcionan protección para el soldado de a pie y un camino de unión más o menos seguro entre pozos de tirador, refugios, edificios... Pueden ser un solo camino, más o menos quebrado o presentar múltiples ramales.

-Barreras de Hormigón: Variante más resistente del típico Sacos Terrero. Asimismo, suelen usarse a modo de blocaos anti-vehículo, canalización,...e incluso, con un sistema hidráulico pueden ser empleados como portones, creando así barreras móviles en áreas de paso restringido o Check-Points. Los módulos, de 1x1x0.50 son pesados y poco manejables para la tropa. Su resistencia es de 75 puntos. Pueden ser apilados en altura y profundidad para aumentar su resistencia o crear puestos de tiro resistentes.

-Paneles de Aleación: Una alternativa rápida, barata y más práctica para el combatiente y las estructuras logísticas de cualquier unidad más o menos ligera, es la construcción de estructuras mediante el empleo de Paneles de Aleación. Conformado según el tipo de estructura a construir (refugios, nidos de ametralladoras o armas pesadas, refuerzo de pozos de tirador, torres de vigilancia, garitas.....), estos paneles son relativamente ligeros (un panel de 1x1x0.05 pesa alrededor de 5 Kgr) y ofrecen una protección de 30 puntos. Asimismo, el montaje de las estructuras es simple y rápido.

-Torres de Vigilancia: Estructuras elevadas, sostenidas por vigas o sobre pilares de hormigón, con una plataforma más o menos amplia protegida por paneles de aleación. Ofrecen al soldado la “ventaja” de la posición elevada, tanto para observar como para disparar.



-Redes miméticas: Ofrecen protección contra las vistas del enemigo (aéreas o terrestres) tanto a vehículos como a pequeñas estructuras, confundiendo éstas con el terreno debido a su coloración como al hecho de romper con su forma (siempre que esté bien colocada...).

-Fuerzas / Fortalezas: Baluartes o puntos de resistencia estáticos, están contruidos en acero y hormigón. Pueden ser relativamente sencillos, a imagen y semejanza de un fuerte del “Far West” o ser enormemente complejo y amplio (con una red subterránea de túneles) como la línea “Maginot” o los fuertes de Eben-Emael.

6.-Escaramuzas

Al igual que en el manual “COMANDOS DE GUERRA”, en cuyas Reglas se apoya esta ambientación, “...una bala puede matar...”, aunque en este caso, puede que se necesiten dos o tres balas, dependiendo de lo “acorazado” que vaya el adversario. Aun así, la letalidad del juego es elevada.

Para el caso de que “consideres” que el número de PJ’s es pequeño o escaso para una determinada operación, siempre se puede recurrir al socorrido recurso del PNJ, en este caso, los llamaremos G.I. ’s Como norma básica de esta expansión, se considera:

1.-Y más importante. Estos G.I. ’s los controla el PJ, no el Director de Juego.

2.-El número máximo de G.I. ’s que puede controlar el PJ está en función de su empleo, es decir:

-Un Soldado solo puede controlar un G.I. adicional (**Un Equipo**).

-Un Cabo puede controlar hasta cuatro (4) G.I. ’s. (**Una Escuadra**)

-Un Sargento puede controlar hasta dos (2) Escuadras (10 G.I. ’s) más un (1) Equipo con un arma pesada (Ametralladora, lanzacohetes o cañón de pelotón). Esto es **un Pelotón**.

-Un Teniente hasta tres (3) de estos Pelotones y, además, un G.I. Operador de Radio, un G.I. con un arma pesada y un (1) G.I. con un Fusil de Precisión. Todo este personal compone **una Sección**

-Un Capitán puede llevar hasta tres (3) de estas Secciones. Eso equivale a **una Compañía**.

3.-Los G.I. ’s tendrán sus características en un valor medio (salvo la de Mando, que se adaptarán a su Empleo), y sus habilidades serán las mínimas posibles dentro de su especialidad.

4.-Los PJ’s deben asumir que sus G.I. ’s no son “personal sacrificable” ni “chalecos antibalas ambulantes”. La muerte de uno de sus G.I. ’s afecta al PJ al mando de esa unidad, y a la unidad en sí.

5.-Los G.I. ’s no son PNJ descerebrados. Pueden cumplir órdenes más o menos suicidas...si el mando que se lo ordena también la ejecuta con ellos. Además, todos ellos, sin excepción son de la opinión de “...que nadie quede atrás...”. Abandonar a un “compañero G.I.” es impensable. Para que los G.I. actúen contra su “naturaleza”, serán precisas tiradas de dificultad “DIFÍCIL” o superior.

6.- Si el PJ es un Comisario Encubierto, solo podrá llevar un compañero, también Comisario Encubierto”.

7.-Para el caso de un Agente de Campo Encubierto, el número máximo de “G.I. ’s” de escolta será de dos.



8.-El Orden de Batalla HELGHAST es idéntico al de los I.S.A.. Sin embargo, El número de hombres por cada “unidad de maniobra” se multiplica por tres. Es decir, **un equipo** Helghast está compuesto por cuatro hombres (tres más el jefe del Equipo) y una escuadra Helghast tendrá por tanto, trece hombres (Un Cabo más doce Soldados). Por el contrario, las “unidades de maniobra” siguen teniendo el mismo número de unidades subordinas (eso si, muy crecidas en numero de soldados) que sus homólogas I.S.A. Es decir, **una sección** Helghast sigue teniendo tres pelotones, ¡¡¡pero tres pelotones Helghast!!!

9-Un PJ HELGHAST puede controlar un número de G.I.’s igual a su (MANDO/10)x3. Para un mando HELGHAST, lo único importante es conseguir la misión, sin importar el número de bajas (ni propias ni las del enemigo). Las tropas bajo su mando son tremendamente fanáticas y crueles, y cumplirán casi cualquier orden por muy suicida y absurda que sea (aunque su superior no vaya con ellos). Son personal sacrificable siempre y cuando sea por “una buena causa” (Cumplir la misión, matar I.S.A.’s, etc). En los pocos casos en que un mando HELGHAST no vea cumplida sus órdenes, éste tiene la “prerrogativa” de “adoctrinar” al resto de miembros de su unidad sobre las virtudes de la disciplina y la obediencia, “castigando permanentemente” a uno de sus miembros.

10-Independientemente del Bando, todos los G.I.’s van equipados con el armamento y el equipo estándar de su unidad, empleo y cometido.

11-La unidad mínima “de maniobra” queda a discreción del Director de Juego. Esta “Unidad de Maniobra” implica que todos los G.I.’s de esa unidad harán lo mismo (todos disparan, corren,) como una única entidad. Como mínimo, deberá estar compuesta por un binomio (dos individuos).

12.-Si tratamos con vehículos, la unidad mínima de maniobra será de un único vehículo, independientemente de la cantidad de éstos que conformen la columna. Sin embargo, si éste lleva un grupo de fusileros transportado que decide desembarcar, podrán hacerlo al menos, por binomios, y, aunque la unidad desembarcada pueda estar dando protección al vehículo, éste y los infantes se comportarán como unidades independientes



7.-Ideas para Escenarios

Todo aquel que haya jugado a cualquier KILLZONE conoce los escenarios posibles:

- Defensa / Ataque a trincheras.
- Escaramuzas por las Calles / Muelles / Almacenes / Cloacas...
- Captura / Defensa / Destrucción de Edificios, Instalaciones-Clave...
- Rescate / Captura / Eliminación de Personal-Clave enemigo.
- Recuperación / Requisa de Aparatos-Clave.
- Conquistar / Consolidar / Desarticular una Cabeza de Playa.
- Misiones de Guerrilla / Antiguerilla en Bosques y/o Pantanos..
- Defensa /Destrucción de Bases de Apoyo Logístico, FSB (FIRE SUPPORT BASE), embarcaderos fluviales...
- Misiones de Obtención de Información, Decepción, Desinformación, Sabotaje....

Asimismo, cualquier Película, Telediaro o Texto o Novela de Historia puede aportar nuevas ideas para un escenario (Black Hawk Derribado, 300, Asalto a las Cavernas de Tora-Bora en Afganistán, Invasión de Creta...). O cualquier FPS, como Call of Duty o Medal of Honor puede convertirse en una fuente rápida de escenarios con una mínima adaptación de medios.

8.-Hoja de Personaje

A continuación, se ofrece la Hoja de Personaje, a si que..."**¡SOLDADO, SAL AHÍ FUERA A COMBATIR A TU ENEMIGO!"**



KILLZONE

NOMBRE
CLASE

BANDO
GRADUACIÓN

CARACTERISTICAS DEL PERSONAJE

FUERZA
INTELIGENCIA
DESTREZA
CONSTITUCIÓN
MANDO

PUNTOS DE VIDA

HERIDAS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
GOLPES	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15

MORAL

MODIFICADOR

BÁSICAS

(I)	BUROCRACIA	
(I)	CAMUFLAR	
(I)	DESCUBRIR	
(I)	DIALECTICA	
(I)	ESCUCHAR	
(D)	FALSIFICAR	
(D)	LANZAR	
(D)	NADAR	
(I)	NAVEGACION	
(D)	OCULTARSE	
(I)	ORIENTACION	
(I)	RECON. MEDIOS	
(I)	RASTREAR	
(D)	ROBAR	
(D)	SALTAR	
(D)	TREPAR	

ESPECIALES

CIERRES	
ELECTRÓNICA	
EXPLOSIVOS	
L. CONV.	
L. CONV.	
MECANICA	
MEDICINA	
PILOTAR	
PRIMEROS AUXILIOS	
QUIMICA	
TELECOMUNICACIONES	

ARMAS

AMETRALLADORA	
COMBATE CaC	
FUSIL	
LANZACOHETES	
LANZALLAMAS	
LAZAGRANADAS	
MATAR EN SILENCIO	
PISTOLA	
SISTEMAS DE ARMAS	

OTRAS HABILIDADES

ARMA	C / NC	E	M.F.	F.	N	D.	M.D.
ARMA	C / NC	E	M.F.	F.	N	D.	M.D.
ARMA	C / NC	E	M.F.	F.	N	D.	M.D.
ARMA	C / NC	E	M.F.	F.	N	D.	M.D.

[illegible]

--	--

--

--	--

[illegible]

CONDECORACIONES

[illegible]

**OUR VICTORY
IS IMMINENT**

