

# EMBARCAR( Y desembarcar)

Autor AGRAMAR

lunes, 15 de octubre de 2007

La mayoría de las naves que aparecen en juegos como BFG y Space Fleet son incapaces de aterrizar sobre un planeta. Y hasta si pueden ser capaces de eso, a ver cómo podrían despegar de nuevo!. Estos monstruos de acero son reunidos en puertos orbitales y se quedan en el espacio hasta su destrucción o su desmantelamiento. Hay pues varias soluciones para desembarcar tropas y mercancías:

## EL TELEPORTACION

Es el medio más rápido. Sin embargo, sabemos el téléportacion es muy costoso en energía, que los téléportadores pueden desplazar sólo el equivalente de seis personas a la vez y que los rayos de téléportacion no pueden atravesar más de cinco metros de Materia sólida. Además, la téléportacion es relativamente peligrosa para el usuario (riesgo de posesión demoníaca, incluso de désmatérializacion permanente), aunque es verdad que existe un cierto número de medios para ralizar los saltos más seguros: baliza de téléportacion, protecciones adaptadas, etc. Esta técnica pues es reservada para el personal, para las transferencias entre buques y para las situaciones urgentes. Jamás se téléportara un ejército entero. La imagen al lado muestra a Exterminadores caballeros grises antes de ser téléportados a la batalla.

## LAS LANZADERAS

Las lanzaderas de transporte son indudablemente el medio el más utilizado para hacer la transferencia entre una astronave o un puerto orbital y el suelo de un planeta. La más conocida de estas lanzaderas es Thunderhawk de los Marines Espaciales . Pero antes de él, conocíamos la nace de desembarco Thunderbolt que poseia una cabida similar (lastima, no tengo una imagen mejor):

Sobre la otra imagen, vemos Ultramarines saltar en vuelo de una nave(Por las descripciones de los libros de la Herejia,creo que es un Stormbird) con la ayuda de retroreactores. Existen dos alternativas: En la primera, las marines son lanzados desde una altura baja en atmosfera(como nuestros paracaidistas)y en el segundo, la nave aterriza y se abre para liberar su cargamento. Las Thunderhawk, y otras de maquinas comparables pueden transportar tropas y tanques medios, pero cómo desembarcamos a Titanes o los vehículos superpesados? Modelling Workshop de WD 32 muestra una lanzadera de talla bastante imponente (el contenedor es cerca de dos veces más grande que un tanque súper pesado).

Este género de aparato podría muy bien ser el estándar para las lanzaderas que hacen el trayecto entre el astropuerts en el suelo y los buques inter o substelares. Las lanzaderas lentamente penetran en la atmósfera, lo que las hacen pues blancos faciles para defensas eventuales y planetarias (defensas láser, misiles,cazas etc). Es pues suicida desembarcar en lanzaderas sobre zonas fuertemente defendidas. Mirad que las astronaves con vocación de transporte ( como las modelo Galaxy, por ejemplo) deben ser ampliamente proveídas en lanzaderas de desembarco.

## CAPSULAS DE DESMBARCO

Tambien llamados módulos de aterrizaje, son unas naves con forma de huevos alargados que son lanzadas desde buques en orbita. Atraviesan la atmósfera y aterrizan sobre el campo de batalla. Pueden transportar a soldados de infantería (generalmente Marines), robots, dreadnoughts, otros vehículos ligeros o sistemas de armas automatizadas. Los Marines utilizan tres tipos de módulos: el módulo de asalto, que transporta a diez pasajeros, el módulo Deathwind que transporta un lanzamisiles tipo y el módulo de apoyo que contiene un cañón pesado plasma. El módulo Deathwind y de apoyo es unos sistemas automatizados sin sirvientes.

Las Capsulas de desembarco entran rápidamente en la atmósfera antes de ser disminuida su velocidad precipitadamente por retrocohetes. Su pequeña talla y su velocidad permite limitar su vulnerabilidad a las defensas del planeta. Además, han lanzado en gran número capsulas señuelo o trampa. La zona de aterrizaje es saturada y, después de haber desempeñado su misión, los Marines establecen una cabeza de puente bastante ancha para que una lanzadera tipo Thunderhawk pueda venir para depositar refuerzos y para repatriar las tropas(en efecto, los módulos no pueden volver a despegar)

Cerrado

Abierto

Deathwing

De apoyo

Adaptado y traducido por Me.Gracias a la gente de Taran.