

Armas de combate Cuerpo a Cuerpo

Autor AGRAMAR

jueves, 25 de octubre de 2007

Puede que alguien piense que en el universo de Warhammer 40k, donde los campos de batallas son arrasados con armas de plasma y descargas laser y las armas de termofusion nuclear y los proyectiles balisticos de ultimissima generacion hacen estragos tanto en vehiculos como en infanteria, mientras los poderes psicicos campan a sus anchas, las armas de combate cuerpo a cuerpo tradicionales no tienen cabida.

No podría estar más equivocado.

Las batallas en el cuadragesimo prime milenio se deciden generalmente no con bombardeos orbitales ni salvajes descargas de artilleria, sino en encarnizadas melees donde lo que cuenta es la agresividad, la fuerza, los reflejos y una arma afilada. Como decian en el reglamento de la 3ª edicion: "de nada te va a valer un rifle laser ultramoderno si tienes encima a tu oponente machacandote la cabeza con una piedra!".

Hay multiples especialistas en combate cuerpo a cuerpo en la mayoría de los ejercitos de Warhammer 40k y casi todas las tropas reciben algun entrenamiento, por muy basico que sea en combate cuerpo a cuerpo. Todos los soldados, en especial los más veteranos, llevan encima siempre y a mano una buena provision de cuchillos, porras, machetes, hachuelas y demás equipo de asalto. Además, las armas son una vision muy normal en los mundos imperiales y es logico que la gente aprenda a manejarlas para su seguridad.

A continuacion empezaremos a describir los diferentes tipos de armas de combate cuerpo a cuerpo que existen. Algunas armas las encuadraremos en una sola categoria, como en la de Armas de combate cuerpo a cuerpo estandar y otras las podremos en categorias a parte por sus características unicas aun pudiendo ir todas en una misma categoria. Eso si, dentro de esa categoria las subdividiremos para que quede más clara la explicacion

TIPOS DE ARMAS

Armas de combate cuerpo a cuerpo estandar

Aqui englobamos armas tales como: espadas, cuchillos, hachas, mazas, porras, garrotes, dagas, puñales, etc. que no tienen ninguna característica especial. Cualquier soldado siempre lleva encima aunque sea su cuchillo de combate (por si las moscas...). Pueden estar hechas de los más variados materiales, desde madera, hueso, metal, cristal, plastico, etc... llegando algunas a ser auténticas obras de arte.

Cualquier ciudadano imperial con dos dedos de frente lleva algun arma encima, por muy pobre o humilde que sea. Si no puede permitirse un arma de disparo, llevara encima algun cuchillo, espada o garrote para su defensa personal, en especial si vive en una ciudad colmena. Un ciudadano imperial desarmado (al menos de forma visible) o esta loco de remate o es más peligroso de lo que nadie se piensa.

Armas Improvisadas

Son todos aquellos objetos que sin ser armas, pueden usarse como tales en casos desesperados. Cuando el arma se te encasquilla, pierdes el cuchillo y no sabes donde dejastes la pistola, una barra de hierro medio oxidada puede ser tu salvacion! Algunas armas improvisadas han pasado a ser armas de combate, como las palas de infanteria, efectivas para cavar trincheras y mil cosas más pero mortíferas cuando son blandidas igual que un hacha. También están los zapapicos de los gastadores y los zapadores.

En esta categoria podríamos poner bates, barras de hierro, cadenas, botellas, piedras, palos, las raciones de campaña del ejercito (cosa más dura no hay en el mundo), utensilios de cocina como las sartenes, (como los que uso aquel asesino eversor para matar a toda una familia de nobles) etc....

Armas naturales

Algunas criaturas no necesitan armas pues ya las tienen de nacimiento.

Garras, uñas, dientes, colmillos, pezuñas, cuernos, sangre ácida y demás entran en esta categoría. Los Tiranidos son el ejemplo más claro de armas naturales, pero también los seguidores del caos suelen portar deformidades en forma de cuernos y garras como forma de recompensa por parte de sus demoníacos señores. Gracias a su fuerza y agilidad pueden ser tan mortales como una hoja de monofilamento.

Bayonetas

Estas armas se montan en las bocachas de las armas o están ocultas en compartimentos debajo del cañón del arma y que salen cuando se pulsa un botón. Su forma suele ser de cuchillo de larga hoja y doble filo, pero pueden verse en el cuadragesimoprimer milenio con forma de hacha o como hojas de motosierra (conocidas como "servoballonetas"). Su misión es dotar a un arma de fuego una capacidad ofensiva en combate cuerpo a cuerpo. Las hermanas de batalla usan una versión que llaman "sarisa", aunque si buscáis en un diccionario, veréis que una sarisa es una pica, que usaban los macedonios de Alejandro Magno, por ejemplo.

Armas a dos manos

Son las versiones más grandes de las armas de combate estándar. Podríamos meter en esta categoría desde los mandobles, las hachas de batalla, las lanzas, alabardas, ... Al ser más grandes y pesadas se necesitan ambas manos para poder ser usadas, lo que requiere más fuerza y también causa más daño. Suelen ser usadas por criaturas extremadamente fuertes para acabar con sus enemigos de unos cuantos brutales barridos.

Lanza de caza

Esta arma se me hace un poco difícil de clasificar, pues es una lanza y la podríamos meter como arma de dos manos, pero como se usa a caballo, va en ristre y se usa solo a una mano. Así que la pondremos en una categoría aparte. Es una lanza de metal, que la punta (la hoja de la lanza) lleva incorporada una potente carga explosiva, capaz de traspasar las armaduras como si fueran de mantequilla. Son armas largas y mortíferas, evolucionadas de las armas de caza y pastero de los mundos salvajes. Los regimientos de Rough Riders de Atila y Tallarn son famosos por usar estas armas.

Armas sierra

De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Espada sierra, Colmillos glaciares, Puño sierra, Eviscerador y Hacha sierra.

Un arma sierra es una arma motorizada con un filo de dientes de sierra, muy afilados y generalmente de monofilamento aunque algunas versiones utilizan materiales más exóticos para los dientes del arma. Entre las armas de esta categoría podemos encontrar:

*Espada/cuchillo sierra: Es la versión más común de esta arma. Es el arma preferida de las tropas de asalto por su efectividad. Es lo suficientemente ligera para poder usarse en complicadas maniobras de esgrima y no como un vulgar machete. Las tropas imperiales usan versiones de un filo mientras que el caos usa de dos.

*Hacha sierra: Aunque su versión ahora no es muy común entre las fuerzas del Imperio, era muy usada durante la Gran Cruzada. Actualmente la siguen usando los marines de caos, en especial los seguidores de Khorne. En las manos adecuadas puede desmembrar a un hombre con una tremenda facilidad, por muy acorazado que vaya.

*Eviscerador:Es la version a dos manos de una espada sierra, pero muchisimo mas potente."Eviscerar" es sacarle las entrañas a algo,como curiosidad.Esta arma es la favorita de los fanaticos religiosos como los Redencionistas y los miembros de la Eclesiarquia.Sus efectos son muy parecidos a los de un puño sierra.

*Puño sierra:Esta arma esta a medio camino entre las armas de energia y las sierra.Se usa para abrir boquetes en manparos y blindajes,que no consiguen aguantar los envites de la hoja mecanizada del arma envuelta en poderosas energias.Es usada en exclusivo por los Exterminadores.

*Colmillos glaciares:Con forma de espadas o hachas,son exclusivas de los Lobos Espaciales.Se fabrican en Fenris,su mundo natal,usando aleaciones secretas de metales y como dientes del arma,colmillos de Kraken o bestias similares afilados sobre diamantes.Son terriblemente potentes y se equipara e incluso exceden a las armas de energia.Es un inmenso honor para un Lobo Espacial ser recompensado con un arma asi.

Armas de Energia

De arriba a bajo y de izquierda a derecha:Espada de energia,Puño de combate,Cuchilla relampago,Puño Neuronal,Martillo trueno y Crozius Arcanum

Las armas de energia son armas normales rodeadas de un campo de nergia que destruye y funde la la materia contra la que choca el arma.Al contrario de las espadas laser de los Jedi en Star Wars necesitan un soporte fisico para el campo de energia.Cada arma de energia lleva un generador de campo disruptor acoplado al arma,gracias al cual hacen inutilis las protecciones fisicas como las armaduras.Pueden tener estas armas muchas formas,siendo las mas comunes de espada o hacha pero como vereis a continuacion hay muchos mas tipos:

*Espada/Hacha/Maza/Cuchillo de energia:Son la forma mas comun de arma de energia.Mas mortiferas que sus contrapartidas de sierra,son las armas clasicas de todo oficial imperial y de tropas de asalto de elite.

*Puño de combate:Tambien llamados puños de energia.Son enormes guanteletes de armadura que cuentan con un generador de campo de energia integrado mucho mas potente que las demas armas de energia.Son armas devastadoras capaz de desmenuzar a un un objetivo fuertemente acorazado de un puñetazo.Su mayor handicap es su lentitud pues son armas dificiles de usar y son muy pesadas, en comparacion con otras.

*Cuchilla relampago:Son armas de energia de menor tamaño que van montadas en guanteletes de armadura en grupos de 3,4 y 5 cuchillas.Pese a su tamaño mas reducido(como filos de una daga) son tan potentes o mas que una espada de energia.Su estilo de combate es muy espectacular pero es complicado y requiere largos años de entrenamiento.Se utilizan a pares por regla general, pues se hace imposible manejar una arma mas convencional en la mano si otra porta unas cuchillas.

*Puño Neuronal:Generalmente usado por los asesinos Eversor y otros agentes inquistoriales.Es un guante que lleva incorporadas muchas agujas revestidas de campos de energía. Evitando cualquier armadura, el guantelete afecta el sistema nervioso del objetivo, permitiendo al usuario acabar con rapidez con cualquier oponente sin importar el tamaño o la resistencia.Tiene un efecto limitado sobre los vehiculos.

*Martillo trueno:Esta arma lleva un generador de energia que la acumula en la cabeza del arma hasta que esta golpea.Cuando es asi,genera un poderoso estallido de energia y un ruido como el de un trueno,de ahí el nombre.La

fuerza es tal que si no destruye al objetivo de inmediato (cosa bastante rara), este quedara fuera de combate, aturcido y dando vueltas desorientado. Suele ser portado por los exterminadores junto con un escudo de tormenta y funciona de una forma parecida a un puño de combate.

*Crozius Arcanum: Esta arma de energia, en forma de cetro rematado en un craneo alado es el simbolo del rango y del oficio de los capellanes de los Marines Espaciales. Fue una evolucion de las mazas de energia, que surgio en uan epoca entre la Gran Cruzada y la Herejia de Horus. Los Apostoles oscuros de los Portadores de la Palabra (una de las legiones traidoras) usan versiones prevertidas llamadas "Crozius Diabolicum"

Armas Fasicas

Usado casi exclusivamente por asesinos Callidus, esta arma es una de las mas mortiferas de todas las que existen. La hoja sufre un reajuste molecular que hace que este alternativamente en dos planos de realidad, haciendo inutil cualquier tipo de proteccion fisica. Las mas conocidas de estas armas son las C'Tan que empuñan los Callidus y que son de origen necron. Hay un relato que habla de como una Callidus iba a asesinar aun gobernador rebelde, pero este gobernador no era mas que uno de los C'Tan, conocido como el Embaucador. Cuando la hoja fasica le golpeo, el simplemente la absorbio en su cuerpo sin ningun daño, por lo que se podria afirmar que los C'tan son inmunes a estas armas. (o al menos el Embaucador).

Un arma de este tipo enpuña Cypher el angel caido, un cuchillo fasico de identicas cualidades a las de una espada fasica C'tan.

Armas de Combate para Dreadnought

Los dread usan armas integradas adecuadas a su tamaño y fuerza: Enormes sierras mecanicas, taladros, bolas de demolicion, cuchillas monstruosas, puños , martillos hidraulicos enormes, etc. Estas armas, unidas a sus potentes sistemas de servo-musculacion de sus armaduras, les hace oponetes defenitivos en combate cuerpo a cuerpo, aplastando todo tipo de resistencia con una facilidad desdeñosa.

Armas envenenadas

Suelen ser armas normales o incluso de energia, recubiertas de venenos mortiferos o drogas incapacitantes. Pueden ser toxinas normales, extraidas del mundo natural o productos de la quimica e incluso de la nanotecnologia o de los poderes disformes. En el imperio los amos supremos de su uso son los asesinos del templo Venenum, pero pueden ser encontradas sin muchas dificultades en casi cualquier mundo Imperial o en manos de xenos.

Armas "aceradas"

Estas armas han sufrido algun tratamiento especial durante su forjado o afilado para ser capaces de cortar hasta la pieza de adamantio mas gruesa con un golpe adecuado. Algunas armas alienigenas tienen estas capacidades y son muy apreciadas por el Ordo Xenos

Armas Psiquicas

Generalmete tienen forma de hacha, espada, cetro, alabarda o baculo y son solamente usadas por poderosos psiquicos. Suelen tener el aspecto de armas de energia pero su principal poder es que actuan de foco amplificador-conductor de la energia mental de su portador. Cuando hieren a un oponente, el psiquico puede descargar su energia metal a traves del arma, que esta en sintonia con su portador para destruir a su enemigo desde dentro y de un solo golpe, sin importar lo fuerte que sea. Estas armas son mortiferas contra los demonios y otros entes disformes pues no

tienen proteccion alguna contra ellas.

Las armas nemesis de los caballeros grises son una variante de las armas psicicas,que se van volviendo se mas mortiferas a la par que creecen los poderes y habilidades del caballero gris que la empuña.

Traducido y adaptado por Me de diferentes fuentes