

Los Dreadnought en el RT

Autor AGRAMAR
jueves, 18 de octubre de 2007

Pongo esta historia de los Dreads en el RT porque la considero muy interesante y curiosa, además de aportar datos muy curiosos sobre varios materiales que se usan en warhammer 40k y como se crean y manipulan. Que os guste!

LA ARMADURA PERSONAL DEFINITIVA

El Dreadnought es la forma más avanzada de armadura personal. En este traje blindado gigante, el portador o más bien el piloto, controla los movimientos, el armamento y las defensas del Dreadnought. Además, la conciencia del piloto es aumentada por los controles de su armadura, a veces a tal punto que la máquina y el portador se vuelven inseparables. En consecuencia de esta relación simbiótica bio-mecánica, los pilotos experimentados de Dreadnought, enclaustrados en sus máquinas por períodos largos de tiempo tienen muchas posibilidades de volverse locos. De los que sobreviven, algunos se hacen bandidos/piratas/mercenarios, reuniendo bandas de Dreadnoughts, muy celebres algunas, que actúan por toda la galaxia, vendiendo sus servicios al mejor postor como mercenarios o haciendo incursiones por su cuenta para conseguir botines exuberantes durante sus pillajes.

La concepción de un Dreadnought

Los Dreadnoughts son unas máquinas complejas, que necesitan materiales especiales para construirlas y aptitudes particulares para pilotarlas. Los Orkos construyen máquinas parecidas, que están entre las más primitivas y las menos fiables, aunque a veces son brutalmente efectivas. Las máquinas humanas están sólidamente construidas y son muy eficaces. Los Dreadnoughts Eldar son probablemente los más poderosos y espectaculares.

Entre el martilleo del acero contra el acero y la salmodia de runas, las Forjas de Marte producen los Dreadnoughts imperiales según santos y venerables diseños. Los tipos más conocidos son Dreadnoughts clase Comptemptor, Deredeo y Furidundus, curiosamente llamados por las tropas "Chuck", "Eddy" y "Fury". Estas máquinas de guerra son construidas para los ejércitos imperiales [Guardia Imperial NdT] y los Capítulos de Marines. Las numerosas máquinas pueden acabar en los ejércitos privados de gobernadores imperiales. Los Dreadnoughts adquiridos por las Marines son a menudo modificados por el capítulo que los recibe con el fin de responder a las necesidades específicas de una unidad. Ciertos capítulos hasta intentan producir su propio modelo de Dreadnought, pero la inmensa mayoría confían en las habilidades legendarias del Adeptus Mechanicus en materia de fabricación y creación.

Contrariamente al Imperio, que dispone de un arsenal centralizado, las fábricas de armamentos de los mundos Orkos dependen de un señor de guerra. Armeros Orkos muy hábiles y destacados mecánicos [manitaz, chapuzas NdT], son empleados solo por los más ricos y más influyentes de los grandes señores de la Guerra Orkos con el fin de producir armas para sus fuerzas. En la sociedad Orka, los Dreadnoughts son un arma de prestigio y muy cara. Sólo los señores de la guerra más poderosos pueden pagárselo y sólo el más poderoso de todos pueden permitirse equipar a algunos de sus servidores del mismo modo.

Los mundo-Astronave de los Eldar protegen fábricas gigantescas y automáticas. ¡En estas fábricas no se contentan con fabricar los objetos cotidianos que usan los Eldar y su material militar, las conciben! el Eldar que encarga estas máquinas se contentan con escoger el aspecto estético de sus creaciones, que es lo más importante desde el punto de vista de un Eldar. Los Dreadnoughts Eldar son unas máquinas grandes y elegantes cuyas líneas esconden un potencial enorme de destrucción.

La construcción de Dreadnought

La fuente de energía que se encuentra en el corazón de cada Dreadnought puede ser una batería cristalina, un motor nuclear, un generador de gravedad polarizada o el clásico motor de combustión interna. Las baterías cristalinas son utilizadas por los humanos y Eldar, mientras que la máquina Orka emplea en general motores a combustión. Los humos negros soltados por estos motores inspiraron a los humanos el sobrenombre con el que designan a los Dreadnoughts orkos: "calderas". (Ahora se llaman "lataz")

Los sistemas de transmisión de energías también varían, pero el sistema más corriente utiliza hidroplásticos acoplados a accionadores por impulsos eléctricos. Ponen en funcionamiento el sistema de armamento, y otros sistemas menores en la máquina. Los miembros son a menudo accionados por haces de fibras electro-aceleradas que funcionan casi exactamente como músculos, contrayéndose y relajándose con el fin de mover la enorme masa del Dreadnought.

El cuerpo del Dreadnought esta hecho de sóliao ceramita moldeada. Los Dreadnoughts Orks son de metal pero tienden a ser ridículamente pesados y torpes. La ceramita comienza su vida como un líquido blanco y fluido que es inyectado en moldes bajo presión. El molde es luego calentado a 300 °(aprox.) , dejandose despues enfriar. El moldeado es a la vez sólido y duradero. Los Dreadnoughts imperial y Eldar son protegidos ademas por placas de blindajes hechas de adamantio. Este material es obtenido en las fábricas automatizadas de transformación en órbita de Marte, por ejemplo, así como losl mundos-Astronave Eldar(actualemte los Eldar usan hueso espectral, un material inteligente parecido al coral y tan duro como el adamantio). Cada una de sus fábricas en forma de rueda consiste en un sistema vasto de centrifugación de varios kilómetros de longitud. El borde interior es constantemente mantenido a alta temperatura por plasma,que esta contenido por campos magnéticos. Es posible solamente bajo estas fundir el adamantio con el fin de que fluya por los moldes colocados en el borde exterior de la fábrica-anillo.

Sistemas de control

El sistema de control de un Dreadnought varía de primitivas palancas manuales a los controles por impulsos cerebrales. Estos sistemas varían en eficacia. Los Orkos ,cuya destreza tecnológica es más limitada, prefieren un sistema de pilotaje semejante al de un vehículo convencional. Son lentos en comparación con los sistemas basados en controles cerebrales (impulsos cerebrales), pero son relativamente baratos. El control cerebral particularmente es utilizado po rlos Eldar, permitiendo hacerse literalmente uno con el Dreadnought: controlar sus movimientos, sus acciones, sus sentidos por el solo poder del pensamiento.

El sistema de control cerebral imperial es mucho menos fiable. Otra solución es utilizar la cirugía para fusionar al Dreadnought y su piloto. Esto tiene todas las ventajas del control cerebral y es mucho menos costoso. El piloto es quirúrgicamente implantado en la cápsula blindada interior, en suspensión edentro de un fluido amniotico, que le mantiene con vida para el resto de sus días. Una vez encapsulado de esa manera, el piloto se hace uno con la máquina y no puede dejárlo a menos que el Dreadnought sea dañado o destruido en cuyo caso un asiento eyectable le permite escaparse.

El nombre del Dreadnought que conocemos viene del primer barco acorazado que se construyo y su nombre significa "el sin miedo" y ahora todos los barcos de clase acorada reciben ese nombre en honor del ese primer barco(Dreadnought class ship o sea Barco tipo Acorazado)

Tomado del Compendium por Tienus Ahès de Taran y traducido y adaptado por Me