

Armaduras del 41 Milenio

Autor AGRAMAR
viernes, 19 de octubre de 2007

ARMADURAS PRIMITIVAS(Cota de mallas y y de placas)

Las armaduras primitivas han sido difundidas por los rincones más lejanos de la galaxia y donde la tecnología retrocedió a un estado medieval o similar. Estas armaduras están hechas de placas, anillos de metales ferrosos, a veces reforzados con cuero. ¡ La protección que aportan contra las armas modernas es débil, pero es mejor siempre que nada! No las confundamos con las armaduras de mallas de la era 40k(ver mas abajo)

ARMADURA NATURAL

Ciertas criaturas tienen pieles particularmente resistentes, escamas o conchas de hueso o de quitina que son lo bastante resistentes para protegerles como si fuera una armadura. Los tiranidos son la raza más común de criaturas que se pueden encontrar con este tipo de armadura.

ARMADURA ANTI-FRAGMENTACION(FLAK)

Este tipo de armadura es la armadura más comúnmente difundida. Llevada hasta por los ciudadanos que hacen trabajos peligrosos. Esta hecha con varias capas de diferentes materiales que absorben la mayoría de los disparos y de los golpes. La protección que ofrecen contra los disparos directos y sobretodo a corta distancia es a menudo dudosa, pero son bastante eficaces contra la metralla y las deflagraciones. Son muy baratos de hacer, "relativamente" ligeros y fáciles de producir, necesitando sólo un nivel tecnológico muy bajo. Los usa sobre todo la Guardia Imperia e incluyen el casco, hecho de acero y recubierto del mismo material. Uno de los inconvenientes es que al ser producidos en serie, son todos de la misma talla y a veces puede ser difícil encontrar uno que te quede bien...

ARMADURA COMPUESTA O DE MALLAS

La armadura compuesta o de mallas está formada por millares de escamas de termoplásticas, termosensibles reunidas en hexágonos u octógonos para constituir una superficie resistente que se parece a la piel de un reptil o a una cota de mallas arcaica(de ahí el segundo nombre). Cuando la armadura es golpeada, se hace rígida con el fin de absorber el choque sobre una superficie más amplia. Los materiales termoplásticos dispersan muy rápidamente el calor, ofreciendo una protección bastante buena contra las armas energéticas. Suele ser generalmente usada por Eldars.

CAPARAZON

Formada por placas rígidas de armaplas o ceramita, que son moldeadas para (sin apretar) encajar en el cuerpo. Por lo general cubrirá el torso y los miembros, además el conjunto será completado con un casco, aunque esto esté también disponible en forma de armadura de cuerpo entero, como si fuese una armadura de caballero medieval. Da una protección muchísimo mejor que una armadura anti-frag, aunque sin llegar al nivel de una servoarmadura, llega incluso a contar con sistemas como de suministro de oxígeno, miras especiales y hasta cierta protección contra el vacío. Los oficiales de la Guardia Imperial suelen llevar solo la coraza, que además es un símbolo de rango.

Durante los períodos de paz relativa, y durante el entrenamiento, algunos Marines Espaciales llevan esta armadura. Los Exploradores Marines espaciales la llevan porque no son aún lo bastante dignos para llevar la servoarmadura y además su Caparazon Negro aún tiene que haber crecido más para conectar correctamente con la de la servoarmadura.

ARMADURA DE GUERRERO DE SENDA ELДАР

La armadura de los Guerreros de senda es un producto único de la tecnología avanzada de Eldar y pertenece al dominio de la ingeniería psíquica. Los eldar manipulan las energías psíquicas como los Adeptus Mechanicus utilizan la electricidad o la fusión del plasma como fuente de energía. La armadura esta construida a partir de una materia psico-sensible que reacciona a los movimientos del portador, adaptándose como un guante a los movimientos del guerrero mientras que este se desplaza y combate. Como la armadura compuesta o de mallas, la armadura se hace rígida bajo el impacto de un disparo o de un golpe para dispersar la fuerza sobre toda su superficie, aunque también posee placas de blindaje como refuerzos. Son herméticas y tienen sistemas de vitales incorporados.

ARMADURA DEL CAOS

Una armadura del Caos es una gran recompensa de los dioses oscuros. Su forma acostumbrada es una armadura de placas y de mallas, trabajadas de manera extraña y hecha una suerte de material extraterreno y solamente parcialmente metálico. Un servidor del Caos puede recibir tal armadura entre otras recompensas. Es una señal tangible de lealtad y de favor. Ciertos demonios invocados lo llevan cuando se encarnan en el espacio real como ciertos paladines de las legiones renegadas y otros adoradores del Caos.

ARMADURA DE COMBATE TAU "CRISIS"

Los guerreros de la Casta del Fuego que prueban su valor en combate obtienen el derecho a equiparse con una armadura de combate y llevar el nombre de shas'ui. Son guerreros experimentados que han combatido a los enemigos más peligrosos y han salido indemnes. Su lealtad y sus habilidades están más allá de toda duda; además, los mejores y más valientes recibirán el honor de convertirse en escoltas de su shas'o o shas'el. Los equipos de guerreros con armaduras de combate Crisis han luchado juntos durante muchos años y, en muchos casos, han realizado juntos el ritual de Ta'lissera, en el que los guerreros juran votos de comunión y lealtad entre ellos, anteponiendo el bien del equipo a su propio bien y a sus deseos personales.

ARMADURAS MIMETICAS "ECLIPSE" Y "SOMBRA"

Los equipos de armaduras miméticas, equipados con armaduras XV15 Sombra o con las ligeramente más grandes XV25 Eclipse, se consideran los "lobos solitarios" del ejército tau, ya que actúan independientemente del resto de formaciones, preparan emboscadas contra tropas enemigas aisladas e intervienen en apoyo de unidades de su ejército. No se incluyen en los planes de batalla de los Tau, así que gozan de libertad de acción dentro de unos amplios parámetros. Los líderes de los equipos de armaduras miméticas a menudo son considerados unos excéntricos que se divierten probando tácticas nuevas e impredecibles. Muchos enemigos del imperio tau se han visto alguna vez atacados desde una posición inesperada por equipos de armaduras miméticas que se habían adelantado al resto del ejército.

AEGIS

Esta hecha de una red de filamentos psico-conductores que disipan la energía psíquica. Normalmente es tejida en trajes o integrado en armaduras. Es una protección muy efectiva contra ataques psíquicos, pues los bloquea y dispersa su energía.

EXO-ARMADURA SQUAT

La exo-armadura squat se parece bastante a la armadura de exterminator a causa de su exo-esqueleto y su blindaje espeso. Los squat la desarrollaron a partir de trajes herméticos que utilizaban en operaciones de perforaciones sobre los

asteroides o en otras condiciones extremas, como en las camaras de alta presión de los reactores de plasma o en los depósitos químicos. Cuando los squat tuvieron que defenderse durante la Era del Aislamiento, convirtieron a la inmensa mayoría de sus equipos de paisanos en material de guerra, la exo-armadura fue uno de los hallazgos más característicos de esta época. Estas armaduras son finamente cinceladas en metales preciosos y condecoradas por motivos tradicionales, runas o escudos de armas, símbolos de la familia a sus portadores y sus honores de batalla.

ARMADURA PESADA ORKA

Los Chicoz Duros están equipados con armaduras pesadas, construidas a partir de placas de acero unidas, puestas de cajas fuertes y otros elementos de equipo recogido de sus enemigos muertos. Su pesada armadura, combinada con la resistencia natural de los Orkos permite a los Chicoz Duros atravesar zonas de fuego intenso con apenas algunos rasguños.

MEGA-ARMADURA ORKA

La mega-armadura orka representa la quintaesencia de los talentos de los armeros orkoz, es imponente, ruidosa, muy pesada y resistente. ¡Hasta incluye armamento integrado y visores especiales para mejorar el tiro del portador! Por su talla, puede incorporar ciertos accesorios que no podría tener en una armadura más pequeña. Hay así armas integradas, como garras energéticas y bolters, con visores y miras "especiales". Además, una mega armadura comprende su propio equipo médico-garrapato interno. Este aparato ingenioso es el resultado de los esfuerzos combinados por el mékaniko que construyó la armadura y de un mediko. Un cierto número de garrapatoz médicos es alojado en la armadura y abastece de cuidados inmediatos cuando el orko es herido. Esto hace que el portador de la armadura es a menudo capaz de continuar combatiendo después de haber sufrido heridas que habrían matado un orko normal.

ARMADURA ARTESANAL

Una armadura artesanal es una armadura de factura exquisita, hecha con materiales y aleaciones especiales y es muchísimo más resistente suele estar destinada a los Comandantes de los Marines espaciales y a los personajes más heroicos.

ARMADURA RÚNICA ELDAR

La armadura rúnica es utilizada sólo por los Brujos y Videntes Eldar, La armadura rúnica esta hecha de hueso espectral, un material conductor de energía psíquica. La energía psíquica de la armadura desvía un disparo, golpe o una explosión hasta antes de que toque al usuario.

ARMADURA TAU "APOCALIPSIS"

Las tropas veteranas y experimentadas pueden equiparse con armaduras de combate Apocalipsis, que son las que están equipadas con las armas más pesadas de todas las tropas de tierra tau. Los equipos de armaduras de combate Apocalipsis utilizan una versión modificada de la armadura de combate Crisis. No están equipados con retrocohetes, lo que les evita un peso considerable y, de este modo, pueden incorporar sistemas de armamento extremadamente

pesados. Los equipos de armaduras de combate Apocalipsis deben ser capaces de atacar y destruir objetivos enemigos con los blindajes más gruesos y, por ello, están equipados con las armas más devastadoras del arsenal tau.

ARMADURA HOLOGRÁFICA

Los Arlequines son especiales puesto que utilizan un tipo de armadura basada en tecnología de camuflaje. Ellos prefieren evitar recibir disparos por parte del enemigo a intentar evitar estos disparos por medio de pesadas armaduras que les reducirían movimiento y agilidad. Para este fin utilizan las Armaduras Holográficas (en Eldar Dathedi, "entre colores").

ARMADURA DE LOS GUERREROS CASTA FUEGO

El cuerpo de la armadura está construido en dos capas. La capa exterior es un metal nanocristalino muy denso y duro fusionado a una capa interna de polyeteno molecular de gran capacidad térmica. La capa interna funciona como una coraza absorbente de energía para dispersarla. Esta característica ayuda a reducir cualquier lesión que pueda causar un impacto de alta velocidad. Los materiales altamente avanzados utilizados en la manufacturación de la armadura son altamente resistentes a la penetración y muy ligeros en comparación con materiales mas convencionales como es el platiacero. Las técnicas de su construcción son desconocidas pues el Adeptus Mechanicus tiene prohibida la investigación de tecnología alienígena peligrosa por el Ordo Xenos.

La alargada y mas gruesa hombrera izquierda actúa un escudo protector adicional, especialmente cuando el guerrero de la casta del fuego se encuentra arrodillado con el arma en su hombro. De este modo cubre ese flanco con armadura extra.

Se cree que el casco ovalado distintivo de los tau incluye muchos sistemas. Equipo de comunicación, sensores de visión nocturna, información de objetivo y de distancias y acceso a la red de instrucciones y órdenes. Hay razones para creer que incluye algún tipo de aparato de retransmisión de imágenes, pero está aun por confirmar.