Las Drogas de Combate

Autor AGRAMAR
jueves, 15 de mayo de 2008
Modificado el jueves, 15 de mayo de 2008

Las Drogas de combate tiene una gran variedad de fuentes de origen y pueden tener una amplia gama de efectos, por lo general aumentando temporalmente de forma espectacular el funcionamiento físico o mental del usuario de algún modo. Las Drogas de combate a menudo son vistas como algo muy desagradable, en parte debido al hecho que el método de fabricación a veces puede incluir la liquidación de víctimas humanas. Tales métodos más probablemente son asociados con los cultos Slaanesh(Hijos del Emperador o Hueste Intachable,por ejemplo) o los ciertos Cultos de Brujas Eldar Oscuros.

Estas drogas invariablemente tienen algunos efectos secundarios relacionados con su empleo, a menudo causando daños irreparables a usuarios regulares, ya sean físicos o mentales.

Las Drogas de combate a veces son usadas por el Imperio en algún monento. El más notable usuario imperial es el Templo Eversor del Officio Assassinorum para producir aasesinos sumamente violentos y casi incontrolables, a pesar del hecho que este cóctel impresionante de sustancias químicas dentro de sus cuerpos posiblemente puede producir resultados explosivos. Las drogas) de combate también son administradas a tropas de las Legiónes Penales por medio inhaladores quimicos y dispensadores Frenzonoina.

Entre fuerzas de Caos, los Marines de Caos de Slaanesh- con regularidad aprovechan estas drogas de combate para aumentar su capacidad de experimentar los regocijos de batalla de un modo unico.

TIPOS DE DROGAS DE COMBATE

Frenzon - término General para drogas de control psicológicas que inducen muchos estados diferentes mentales, como frenesí, odio, miedo, etc. Estas drogas son administradas a tropas de las Legiónes Penales via dispensadores de frenzon conectados a sus cuerpos,para producir los efectos deseados durante el combate.

Stim, Gama Æ, Rabia, Satrophine - Son los nombres de drogas diferentes de combate que inducen efectos similares: acelera los reflejos del usuario y el movimiento y aumenta la fuerza física y la resistencia; cuanto más largo tiempo la droga permanece en efecto, mayor es la posibilidad de que la droga cause daños fisicos al usuario.

Atack - Aumenta las percepciones de un usuario y el tiempo de reacción a costa de reducir todas otras capacidades mentales, a veces de forma permanentemente.

Psychon - Aumenta la fuerza por la manipulación de la adrenalina, aunque suele provocar en el usuario una rabia incontrolable.

Reflex - Aumenta el tiempo de reacción, pero también aumenta la sugestio y la vulnerabilidad al ataque psíquico.

Barrage - Dobla en los usuarios el funcionamiento físico, aunque causa lesiónes catastróficas en unos minutos.

Spook- Aumenta el potencial psíquico del usuario, pero hace su mente más susceptible al daño mental mientras se usa.(de esta se hablara en otro articulo)

Spur - Aumenta el funcionamiento físico, aunque pueda causar daños muy graves.