

# MANUAL DE CREACIÓN DE NAVES

## PARA PROPIETARIOS Y CAPITANES

ANTES DE EMPEZAR A GASTAR DINERO EN LA NAVE DEBERÁS ELEGIR EL ASPECTO QUE TENDRÁ, LOS MODELOS DE NAVE DISPONIBLES ESTÁN EN EL CATÁLOGO QUE PODRÁS ENCONTRAR EN LA SECCIÓN DE TECNOLOGÍA DE LA WEB, LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS APARATOS DEL CATÁLOGO SON SOLO REFERENCIAS Y OS AYUDARÁN A HACEROS UNA IDEA DE COMO INVERTIR VUESTRO DINERO.

LAS ASTRONAVES EN EL UNIVERSO DE FIREFLY SON CONSTRUIDAS MEDIANTE EL DINERO OBTENIDO MEDIANTE LA HABILIDAD DE CAPITÁN I, II Y III (1.000, 3.000, Y 6.000 Cr, RESPECTIVAMENTE) Y LA APORTACIÓN A LA MISMA QUE EL PROPIETARIO CON RECURSOS QUIERA HACER (EN EL CASO DE AQUELLAS NAVES EN LAS QUE AMBAS PERSONAS NO SEAN LA MISMA). DENTRO DE DICHO PRESUPUESTO, SÓLO HAY QUE TENER EN CUENTA UNAS BREVES LIMITACIONES:

.- NO SE PUEDE TENER UNA NAVE CON ACELERACIÓN O VELOCIDAD MENOR QUE 1. EVIDENTEMENTE, QUEREMOS QUE SE MUEVA POR EL ESPACIO, Y UN LADRILLO SIN MOTOR NO SE CONSIDERA UNA NAVE, SINO UN CONTENEDOR.

.- NO SE PUEDE DISEÑAR UNA NAVE SIN CAPACIDAD DE TRANSPORTE DE PASAJEROS DE AL MENOS 4. LA TRIPULACIÓN NECESITA VIVIR Y ESPARCIRSE POR LA NAVE, Y NO PROPORCIONARLES DICHO ESPACIO NO ES SÓLO INCÓMODO, SINO TAMBIÉN DE MAL GUSTO E INCLUSO PELIGROSO.

.- NO SE PUEDE TENER UNA VELOCIDAD SUPERIOR A 9, NI UNA ACELERACIÓN SUPERIOR A 3, NI UN BLINDAJE O CAPACIDAD DE CARGA SUPERIOR A 10. INCLUSO EN EL MUNDO DEL MAÑANA, LA TECNOLOGÍA TIENE SUS LIMITACIONES.

.- NO SE PUEDE TENER MÁS DE UN ARMA, Y ÉSTA DEBE ESTAR ESCONDIDA DE ALGUNA FORMA. LA ALIANZA SE TOMA MUY EN SERIO EL DESARME DE LOS TRANSPORTES CIVILES.

# MANUAL DE CREACIÓN DE NAVES

## PARA PROPIETARIOS Y CAPITANES

TENIENDO EN CUENTA ESTOS PEQUEÑOS DETALLES, EL JUGADOR QUE LLEVE EL CAPITÁN, EN COOPERACIÓN CON EL PROPIETARIO CON RECURSOS (DE HABERLO) PODRÁ DISEÑAR SU NAVE DENTRO DE SU PRESUPUESTO. EN LA SECCIÓN DE TECNOLOGÍA DE LA WEB PODÉIS ENCONTRAR, DADOS LOS SIGUIENTES NIVELES:

### .- VELOCIDAD (100 CR POR PUNTO)

MIDE LA VELOCIDAD MÁXIMA QUE PUEDE ALCANZAR LA NAVE SIN FORZAR EL MOTOR.

### .- ACELERACIÓN (200 CR POR PUNTO)

MIDE LA CAPACIDAD DE CAMBIAR RÁPIDAMENTE ENTRE VELOCIDADES (ACELERAR Y FRENAR).

### .- BODEGAS DE CARGA (100 CR POR CADA UNA)

CADA BODEGA DE CARGA PERMITE LLEVAR UN CARGAMENTO DE MATERIAL EN LA NAVE. INDISPENSABLE PARA AQUELLOS CAPITANES QUE PRETENDAN GANARSE EL PAN TRANSPORTANDO DIFERENTES PRODUCTOS A LOS PROVEEDORES DE LOS DIFERENTES SISTEMAS. CUALQUIER BODEGA PUEDEN SER CONVERTIDAS EN UN COMPARTIMENTO PARA CONTRABANDO POR 200 CR EXTRA (POR BODEGA), OCULTANDO DICHA BODEGA A LOS REGISTROS DE LAS PATRULLERAS DE LA ALIANZA O DE LOS BUITRES OCASIONALES, SALVO A LOS MÁS EXHAUSTIVOS. OCULTAS O NO, UNA NAVE TIENE UN MÁXIMO DE 10 BODEGAS DE CARGA.

### .- BLINDAJE (100 CR POR PUNTO)

SI LOS CUATRO PUNTOS DE INTEGRIDAD ESTRUCTURAL DE LA NAVE TE PARECEN ESCASOS, Y QUIERES QUE TU PEQUEÑA AGUANTE ALGÚN DISPARO EXTRA, DEBERAS INVERTIR AQUÍ. MÁXIMO DE 10.

# MANUAL DE CREACIÓN DE NAVES

## PARA PROPIETARIOS Y CAPITANES

.- BARRACONES DE PASAJEROS (100 Cr/4 PERSONAS): TRIPULANTES Y PASAJEROS VIVEN, COMEN, Y DUERMEN A BORDO DE LA NAVE DURANTE LOS LARGOS VIAJES INTERESTELARES. UN BARRACÓN DE PASAJEROS PERMITE QUE CUATRO PERSONAS PUEDAN SOPORTARLO, AUNQUE CON CIERTA PRIVACIÓN DE ESPACIO PERSONAL. INCLUYE ASEOS, COCINA-COMEDOR, Y UNA DESPENSA PARA VITUALLAS.

.- CAMAROTES DE PASAJEROS (100 Cr CADA UNO): FRENTE AL ALOJAMIENTO ESPARTANO DE LOS BARRACONES, LOS CAMAROTES PERSONALES PERMITEN CIERTA INTIMIDAD A SU POSEEDOR, GENERALMENTE EL CAPITÁN Y LOS MIEMBROS MÁS DESTACADOS, IMPORTANTES, O AFORTUNADOS DE LA NAVE. TAMBIÉN INCLUYE ASEO Y DESPENSA, PERO MANIFIESTAMENTE MÁS PEQUEÑAS QUE LAS PROPORCIONADAS POR LOS BARRACONES.

.- ARMAMENTO: (ESPECIAL, VER A CONTINUACIÓN): LAS NAVES CIVILES NO PUEDES TENER ARMAMENTO A LA VISTA. LA ALLIANZA LO PROHIBIÓ EXPRESAMENTE AL TERMINAR LA GUERRA DE UNIFICACIÓN, DE FORMA QUE AQUELLOS CAPITANES LO SUFICIENTEMENTE OSADOS (Y RICOS) COMO PARA INSTALARSE UN SISTEMA DE ARMAMENTO EN LA NAVE DEBEN HACERLO CON LA DISCRECIÓN QUE LA TAREA REQUIERE. NO SÓLO ESO, SINO QUE LA MUNICIÓN PARA DICHAS ARMAS ESCASEA Y NUNCA ES FÁCIL DE CONSEGUIR. EL ESPACIOPUERTO DE HAVEN ES FAMOSO POR SER UNO DE LOS POCOS LUGARES DONDE CONSEGUIR UNA INSTALACIÓN DE ARMAMENTO CLANDESTINO, Y ESO ATRAE A TODA CLASE DE GRANUJAS E INDESEABLES QUE QUIEREN TENER UN AS EN LA MANGA CONTRA PIRATAS, PATRULLERAS DE LA ALIANZA, Y POR QUÉ NO, OTROS GRANUJAS E INDESEABLES.

UN SISTEMA DE ARMAMENTO PUEDE SER LIGERO (1000 Cr), PRINCIPALMENTE AMETRALLADORAS CUYA MUNICIÓN EMPLEA UN PROPELENTE CAPAZ DE PRENDER EN EL VACÍO O PESADO (2000 Cr), MAYORITARIAMENTE CAÑONES AUTOMÁTICOS Y MISILES DE FRAGMENTACIÓN. DICHOS SISTEMAS DE ARMAMENTO DEBEN ESTAR OCULTOS DE FORMA DISCRETA (+200 Cr AL PRECIO

# MANUAL DE CREACIÓN DE NAVES

## PARA PROPIETARIOS Y CAPITANES

DEL SISTEMA), HACIENDO PASAR EL ARMA POR UN SISTEMA EXTERNO DE LA NAVE ("¿CAÑONES? NO, SEÑOR, SON LAS CAÑERÍAS DEL SISTEMA DE REFRIGERACIÓN DEL MOTOR") O SECRETA (+400 CR AL PRECIO DEL SISTEMA), MUCHO MÁS DIFÍCILES DE LOCALIZAR DURANTE UN REGISTRO DE LA NAVE ("MENOS MAL QUE NO SE DIERON CUENTA DEL COMPARTIMENTO SECRETO BAJO LA CARLINGA. NOS PODRÍAMOS HABER METIDO EN UN BUEN LÍO"). TODOS ESTOS PROBLEMAS HACEN DIFÍCIL LA INSTALACIÓN DE UN SISTEMA DE ARMAMENTO EN UNA NAVE CIVIL FUERA DEL SISTEMA DE HAVEN, PERO LOS INCENTIVOS A VECES SON DEMASIADO GRANDES...

.- RADAR I, II Y III (100/300/600 CR, RESPECTIVAMENTE): NADIE SE LANZARÍA AL ESPACIO SIN EL MATERIAL DE DETECCIÓN ADECUADO, QUE INDICARÁ CON CIERTO MARGEN QUÉ SE PUEDE ENCONTRAR EN LOS ALREDEDORES DE LA NAVE. CADA NIVEL DE RADAR POSEE UNA CASILLA MÁS DE ALCANCE.

.- RADIO I, II Y III (100/200/300 CR): LOS PIRATAS HAN DESTRUIDO TU MOTOR Y SAQUEADO TUS BODEGAS, O QUIZÁS UNA COLISIÓN INOPORTUNA CONTRA UN ASTEROIDE HA ROTO TU TIMÓN Y TE MUEVES A LA DERIVA POR EL ESPACIO. ¿QUÉ HARÁS? PEDIR AYUDA MEDIANTE UN SISTEMA DE COMUNICACIÓN PARECE LO MÁS ADECUADO. CADA NIVEL DE RADIO PERMITIRÁ ENVIAR LA SEÑAL UNA CASILLA MÁS LEJOS, CON LA ESPERANZA DE QUE ALCANCE ALGÚN REPETIDOR QUE LA ENVÍE AL ESPACIOPUERTO Y PUEDAN ENVIAR EL REMOLCADOR A POR TÍ... ANTES DE QUE SE ACABE EL OXÍGENO.

.- SISTEMA DE CAMUFLAJE (300 CR): NO TODOS LOS NEGOCIOS SON LÍCITOS, NI TODO EL QUE CAMPA POR EL VASTO UNIVERSO TIENE BUENAS INTENCIONES. UN SISTEMA DE BLOQUEO DE SEÑAL PERMITE INTERFERIR EN LOS SENSORES DE LAS DEMÁS NAVES, Y HACER PASAR LA TUYA POR UN PEZADO DE CHATARRA A LA DERIVA, O UN ASTEROIDE FUERA DE CURSO.

.- HANGARES AUXILIARES PARA LANZADERAS (500 CR,

# MANUAL DE CREACIÓN DE NAVES

## PARA PROPIETARIOS Y CAPITANES

INCLUYENDO LA LANZADERA): SIEMPRE ES BUENA IDEA TENER UNA NAVE AUXILIAR. A MEDIAS NAVE PRIVADA, A MEDIAS BOTE SALVAVIDAS, LAS LANZADERAS ASEGURAN UN VIAJE BREVE A UN LUGAR SEGURO DENTRO DEL PLANETA, O INCLUSO DEL SISTEMA, PERO NO SON APTAS PARA EL VIAJE INTERGALÁCTICO. CADA HANGAR INCLUYE UNA LANZADERA EN LA QUE CABEN, SI BIEN DE FORMA INCÓMODA, CUATRO PERSONAS)

.- TALADRO/GRUA/ARPÓN (300 Cr): LOS YACIMIENTOS DE IRIDIO O PLATINO EN LOS ASTEROIDES, ASÍ COMO DE OTROS MINERALES A LO LARGO Y ANCHO DEL UNIVERSO DIERON LUGAR A LA INSTALACIÓN DE ESTE PRÁCTICO PERIFÉRICO, QUE PERMITE LA EXTRACCIÓN DE MINERALES EN EL VACÍO. TIENE UNA VARIACIÓN, LA GRÚA, QUE POR EL MISMO PRECIO PERMITE REMOLCAR NAVES A LA DERIVA Y LLEVARLAS AL ESPACIOPUERTO MÁS CERCANO PARA SU REPARACIÓN... O DESGUACE. EN LUGAR DE CUALQUIERA DE ESTOS PERIFÉRICOS PUEDE INSTALARSE UN ARPÓN USADO PRINCIPALMENTE POR PIRATAS Y GENTE DE RALEA PARECIDA PARA ENGANCHAR SU NAVE A LA DE LAS PRESA E IMPEDIR QUE HUYA, INMEDIATAMENTE SON ABORDADAS. EL ARPÓN ES COMPLETAMENTE ILEGAL PERO PUEDE OCULTARSE SIGUIENDO LOS MISMO VALORES MONETARIOS QUE PARA LAS ARMAS.