

ELITE

SPECTRUM

CONTROLES

CONTROLES DE VUELO ESPACIAL

N o Joystick	Giro a derecha
M o Joystick	Giro a izquierda
S o Joystick	Ascender
X o Joystick	Descender
SPACE	Acelerar
SYMBOL SHIFT	Disminuir velocidad
1	Vista delantera
2	Vista trasera
3	Vista izquierda
4	Vista derecha

CONTROLES DE NAVEGACION

H	Hiperespacio
G y H	Salto intergaláctico
D	Distancia al sistema
B	Coloca cruz
N y M	Controla cruz horizontal
S y X	Controla cruz vertical
I	Carta galáctica
O	Carta local

CONTROLES DE COMBATE ESPACIAL

A o DISPARO	Disparo Láser
T	Fijar misil
F	Disparar misil
E	ECM
W	Bomba de energía
Q	Capsula de escape
C	Comp. ataque on
C	Comp. ataque off

CONTROLES DE COMERCIO

1 (en muelle)	Despegar
2 (en muelle)	Comprar
3 (en muelle)	Vender
4 (en muelle)	Equipar nave
I	Carta galáctica
O	Carta local

P	Sistema de datos
K	Precios del mercado
L	Status
ENTER	Inventario
R (en muelle)	Encontrar un planeta

CONTROLES DEL JUEGO

J	Salto a Torus
CAPS SHIFT	Detener juego
SPACE	Continuar juego
SYMBOL SHIFT (en muelle)	Iniciar grabación

OTROS CONTROLES (sólo pueden ser utilizados cuando el juego está detenido).

R	Vuelo normal
D	Anula o conecta la normalización
K	Cambio Teclado/Joystick
Y	Invertir Joystick (canal Y sólo)
B	Invertir Joystick (ambos canales)
O	Efectos de sonido off
S	Efectos de sonido on
I	Comenzar nuevo juego

La tecla de Vuelo Normal (R) pone en funcionamiento o anula el centrado del control de giro y ascenso/descenso. Cuando está en funcionamiento, una pequeña subida (o giro a derecha) anula un descenso (o giro a izquierda) y viceversa.

La tecla de Anulación (D) desconecta y conecta la anulación automática de un giro, ascenso o descenso mientras esté controlando con el teclado.

La tecla "B" invertirá los 2 canales del Joystick permitiendo que sea usado al revés. La tecla "Y" invertirá sólo el canal Y, de manera que mover el Joystick hacia delante logrará un ascenso mientras que tirar del Joystick hacia el jugador producirá un ascenso, no afectando a los giros laterales.

Ambas tecla pueden utilizarse conjuntamente.

CONTENIDO

1. Datos generales
2. Vuelo y navegación:
 - Controles de vuelo y navegación.
 - Partiendo de 1a estación espacial
 - Dirigiéndose hacia el planeta elegido
 - Viajando a otras galaxias
 - Maniobras de ataque
3. Viajes interplanetarios:
 - Combate en vuelo:
 - Controles y tácticas
 - Posibles enemigos
 - Equipando al COBRA Mk III:
 - Armamento y equipo no combate
 - Cómo comprar equipamiento para la nave
4. Comercio intergaláctico:

- Cómo comerciar
 - Piratería
 - Búsqueda de concesiones
5. Situación política del Universo:
 - Consecuencias para el comercio
 - Razas extrañas
 6. Guía del observador de navas en servicio
 7. Apéndice:
 - Instrucciones de carga para cassette
 - Instrucciones de carga para disco
 - Instrucciones de acceso para cinta y disco
 8. Diario de a bordo

DATOS GENERALES

Bienvenido a bordo de la nave de comercio y combate COBRA Mk III. Esta nave te ha sido concedida por la compañía Faulcon deLacy Spaceways, de acuerdo con la Cooperativa Galáctica de Mundos, cuyo examen de piloto espacial e interestelar acabas de pasar con éxito. El pequeño manual de vuelo proporcionado con la nave está ideado para que te familiarices con todas las posibilidades del vuelo espacial, combate y comercio, deseando que realmente te sirva de ayuda. La nave COBRA Mk III presenta los Escudos Detectores Zieman, montados tanto en el frontal como en la parte trasera de la nave, 4 espacios en el casco para incorporar Láser de disparo rápido Ingram, sistema de misiles de “búsqueda y derribo” Lancek Ferman, sistema de comunicaciones holodireccional y posibilidades de expansión de la bodega de carga.

Así comienza tu carrera, con tu nave equipada con un único Láser de disparo frontal, 3 misiles dirigidos, 7 años luz de combustible y la cantidad de 100 Créditos (CR), listo para embarcar en una estación espacial en órbita alrededor del planeta Lave.

La nave COBRA Mk III es la mejor de las naves de combate y comercio de tamaño y alcance medios, siendo el ideal para los nuevos comerciantes que intentan crear su fortuna o para los nuevos combatientes necesitados de financiar el equipamiento tanto de combate como de no combate. Esta nave tiene una alta maniobrabilidad, con un buen factor de sujeción C durante el tránsito por el hiperespacio, pudiendo almacenar suficiente combustible Quirium-H para un viaje de 7 años luz y un sistema completo de conexiones para auto comercio, utilizable en las estaciones espaciales. Además, está protegido por un doble Escudo Deflector Zieman, propulsado por 4 generadores de energía y un poderoso Láser de disparo rápido montado en la sección delantera del casco. Los controles de vuelo son elegantes y simples, contando el puente con un sistema de comunicaciones holodireccional. Sus funciones de conservación de vida son variadas y flexibles para asegurar el máximo confort durante las operaciones de comercio o durante el combate.

Las licencias de piloto sólo se expenden en el planeta Leva siendo muy lógico que ahora te encuentres atracado en la estación de Coriolis, en órbita alrededor de este mundo particular. Leva es un mundo rico, basado en la agricultura, regido por un régimen dictatorial, pero razonablemente seguro para comenzar tus andanzas. GalCop y las autoridades de Leva permitan la práctica de las operaciones de atraque y salida a todas sus estaciones espaciales, quedando avisado de que debes sacar provecho de estas facilidades.

INTERIOR DE UN COBRA MK III: Esta nave es básicamente una nave comercial para un solo piloto, pero ha sido diseñada para soportar a una segunda persona, suponiendo que sea de dimensiones normales humanas o humanoides. En sí, la nave consta de 5 áreas principales:

- La Bodega de Carga, que forma el grueso del centro de la nave, abriéndose sus puertas hacia abajo. La capacidad de esta nave sin modificar es de 20 contenedores de 1 Tm. Es posible conseguir espacio extra extendiendo la bodega de carga, lo que no afecta a la

maniobrabilidad. Los contenedores de 1 Tm (TC) se sujetan magnéticamente a los brazos de carga en la bodega, ocupando la parte central 2 Auto Lanzaderas.

- El Puente lleva asientos para el piloto y el copiloto, un centro MedStim, salida a la cápsula de escape, pasillo de descenso hacia las estancias, consola de comunicaciones, sellador especial del traje, armario de provisiones de cerradura remota, espacio para el sistema de Auto Atraque y panoplia de armamento manual. La pared principal está ocupada por la pantalla del Scanner, consola de astronavegación y monitores de los sistemas principales.
- El Sector Motriz alberga el empuje direccional, los motores "luz rápida" del Sistema Espacial Kruger y la planta motriz Transespacial Irrikon. Aquí también se encuentran los montajes para los Láser traseros, la cápsula para las ECM, los generadores para los Escudos Zlisman y los bancos de energía, junto con los condensadores de combustible (Quirium). Hay paneles de acceso tanto internos como externos, siendo alto el nivel de radiación.
- La Sección de Vida e Higiene se encuentra bajo el puente principal, llegándose a ella por un pasillo de gravedad descendente. Tiene dos camastros, expendedores de comida, desprendedor de desperdicios, máquinas para placer, de relax y videos.
- El nivel de equipamiento va de un extremo a otra de la nave, albergando todos los bancos de energía para los Láser, junto con los lugares para los misiles, con salidas hacia el casco inferior. Aquí, se encuentra el centro de comunicaciones además de la cápsula de escape (con otro acceso desde el puente), sistemas de soporte de vida, tanques de criógeno (2) y 40 metros cúbicos de Materia Medio Ambiente para casos de emergencia.

LA HOJA DE SITUACION

Un piloto novel es considerado como "no dañino", siendo su status legal "limpio".

El "Present System" se refiere al sistema planetario en que se encuentra actualmente la nave, mientras que el "Hyperspace System" se refiere al sistema con el que está programado el hiperespacio.

Hay 4 condiciones posibles: "DOCKED" significa que la nave está atracada en una estación espacial del sistema actual. "GREEN" significa que no hay peligro inmediato. "YELLOW" indica la vecindad de naves enemigas, y condición. "RED" significa un alto riesgo de combate tipo 'a muerte'.

"LEGAL STATUS" se refiere a tu ficha en la Policía galáctica. Si ésta se encuentra CLEAN (limpia) no tienes por qué preocuparte, pero como OFFENDER (delincuente) o peor aún, como FUGITIVE (fugitivo) tienes grandes probabilidades de ser atacado por naves de la policía. Esta valoración es un reflejo desapasionado de tu comportamiento en combate hasta el momento. También se muestran los niveles actuales de dinero y combustible, junto con una lista de la situación a bordo de la nave.

Toda esta página de situación es mostrada, en cualquier momento, al pulsar la tecla "8".

La valoración del Comandante Jameson es "peligroso", cosa nada sorprendente si se considera el equipo y dinero que ha sido capaz de atesorar. De hecho, tal como sugiere su status, esto no lo ha conseguido sin tropiezos.

TU VALORACION EN COMBATE

Para convertirse en un combatiente de ELITE son necesarias grandes dosis de destreza y paciencia, ya que es esencial una buena técnica de mercado antes de poder comprar el equipo y armamento necesarios para el COBRA: Láseres, más misiles, bombas de energía, una computadora de atraque, etc.

Mientras viajes entre las estrellas y al comerciar, vivirás con tu valoración en combate. Se comienza como HARMLESS (no dañino) y si sobrevives a la primera escaramuza, serás reclasificado como MOSTLY HARMLESS (casi inofensivo); Pero en la lenta escalada a un Status que refleje un creciente talento para el combate tendrás que abordar muchas naves en muchos combates, en los

Sistemas Espaciales de muchos mundos diferentes. Así conseguirás tu clasificación como POOR (pobre), AVERAGE (medio), ABOVE AVERAGE (sobre la media), COMPETENT (competente), DANGEROUS (peligroso), DEADLY (mortal), y por último, sólo unos pocos llegan a la ELITE. Tus capturas son fotografiadas y transmitidas por ComDirect al Centro Federal de la Ley de la GalPol más próxima, Incrementándose tu valoración en la proporción adecuada. Maneja tu COBRA con cuidado. Recuerda que otros pilotos querrán crecer a costa de inocentes cargueros o atacando VIPERS de la Policía. Si utilizas esas tácticas o adoptas una rápida rutina de comerciar con bienes prohibidos, puede que aumente tu valoración, pero tu status legal puede convertirte en un ENEMIGO PUBLICO NUMERO 1, con la que la Autoridad Federal de Seguimiento del Crimen te vigilará, dejando de estar solo.

NAVEGACION Y VUELO

NAVEGACION

La Cooperativa Galáctica es sólo una, aunque de las mayores, entre varias federaciones planetarias, manteniendo lazos diplomáticos y comerciales con cerca de 2.000 planetas extendidos por 9 galaxias. El perfil político de un planeta es un punto importante para la navegación ya que muchos se encuentran en estado anárquico, siendo peligrosa su visita si la nave está pobremente equipada. También es importante su perfil económico, tal como se comentará en la sección dedicada al comercio.

La estrategia de navegación depende de las intenciones que se tengan en la vida, por supuesto. Si crees que tienes lo necesario para llegar a la ELITE, necesitarás marcarte una ruta a través de las galaxias con cuidado y una gran precisión. Querrás equipar tu nave tan completa y rápidamente como sea posible. Por lo tanto, necesitarás estudiar la sección de estas instrucciones dedicada al comercio, de manera que puedas buscar una ruta de comercio beneficiosa para ser capaz de permitirte el armamento requerido. Tendrás que tomar decisiones sobre la cantidad de peligro que quieras afrontar; en general, cuanto más peligroso sea el viaje (viajando a planetas peligrosos o trabajando con géneros de contrabando), podrás equipar tu nave de una manera mucho más rápida, pero puedes ser eliminado más fácilmente. Descubrirás que la vida en las 8 galaxias depende de un fino equilibrio. Aunque al principio pueda parecer que las matanzas indiscriminadas son cosa corriente (de hecho, esto aumenta tu valoración), al madurar tu habilidad y experiencia en la vida del espacio, descubrirás que la del pirata es una vida muy corta.

Para tener éxito en esta fase de vida, es necesario un conjunto de talentos: combatividad, claro está, pero también la reflexión y la toma de decisiones.

Hay 8 galaxias y más de 250 planetas conocidos en cada una de ellas. Un universo tan enorme tiene muy pocas cosas predecibles, ofreciendo oportunidades infinitas para la aventura.

A continuación se presentan todos los controles necesarios para trazar una ruta a través de las 8 galaxias.

CONTROLES DE NAVEGACION

Carta galáctica: Esta carta muestra todos los mundos conocidos dentro de la galaxia e indica las coordenadas de la propia posición. La estrella cursor puede ser utilizada para explorar los mundos mostrados en busca de potenciales lugares de comercio.

Utiliza el Joystick o las teclas del cursor para mover la pequeña cruz hasta uno de los puntos y pulsa la tecla 6.

Conexión Worldata: La autoridad Espacial de Orbita no acepta responsabilidades sobre la exactitud de la información aquí registrada, pero el comerciante puede hacerse buena idea con sentido común de los mundos de los que se tienen datos. La información muestra la distancia, tipo de la principal forma de vida, grado de desarrollo industrial o de agricultura y nivel tecnológico, en

una escala de 1/12. El tipo de gobierno, variando desde Estados Corporativistas a Anarquía, será una buena indicación del peligro existente en la galaxia para el comercio.

La tecla "6" da una ficha del planeta escogido. El escoger entre el asesinato en masa por abordajes o la menos peligrosa ruta del comercio tradicional, la infraestructura política y económica debe influir en la ruta escogida en la galaxia.

La cruz grande en la carta muestra dónde se encuentra tu nave, mientras el círculo señala el alcance posible con el combustible disponible.

Carta Local de Navegación: Esta es una carta poderosa sobre todos los planetas en la vecindad de aquél en el que te encuentras atracado. Dado que la nave COBRA tiene un alcance unitario máximo de 7 años luz, la meta debe ser elegida cuidadosamente. El cursor de destino, usado en conjunción con la Conexión Worldata, indicará qué mundos son favorables o peligrosos para el comercio.

UNA ESTACION ESPACIAL CORIOLIS

Todos los mundos registrados con la Cooperativa Galáctica tienen varias estaciones espaciales Coriolis en órbita a diferentes altitudes. Estas estaciones son territorios neutrales, controlados igualmente por GalCop y por el Gobierno Planetario.

Un nuevo diseño, con forma de dodecaedro (conocidos como estaciones Dodo), está sustituyendo a las Coriolis en los sistemas más avanzados. Las estaciones Coriolis tienen una forma aproximadamente exagonal, girando alrededor de un eje vertical partiendo del planeta que está debajo. Hay una cara de la estación que siempre está mirando hacia el planeta, estando en ella situado el túnel de acceso.

Las estaciones Coriolis fueron diseñadas en los laboratorios del (Centro de Exploración Espacial y Astronáutico de la Galaxia), en el planeta Vetitice. La primera estación estaba en órbita alrededor del planeta Lave en el año 2732.

Las estaciones Coriolis tienen unos poderosos escudos defensivos, para protegerlas de los ataques piratas y de los ataques inexpertos y una gran flota de cazas Vipers, además de varios tipos de naves mayores. El interior de la nave está libre, habiendo espacios para anclar y para repostar en cada una de las caras interiores, al igual que ciudades, hospitales, granjas y terrenos para ocio. Cada estación Coriolis tiene un diámetro de 1 Km estándar. Pueden albergar hasta 2.000 naves y soportar el desarrollo de una colonia de vida humanoide de tamaño más bien grande.

Las estaciones espaciales son puntos de transición de carga para cargueros de comercio interplanetario y aparatos lanzadores. También proporcionan posibilidades de alojamiento y entretenimiento a pilotos que no deseen acercarse al planeta.

SALIENDO DE LA ESTACION ESPACIAL

Al contactar con la Estación de Salida, el piloto es avisado para que acepte 10 segundos de Sueño de Memoria para evitar las experiencias subjetivas del proceso entre el punto de ataque y- la salida de la estación Coriolis. A continuación la pantalla mostrará una figura, que es el pasadizo a través del campo protector del túnel de entrada.

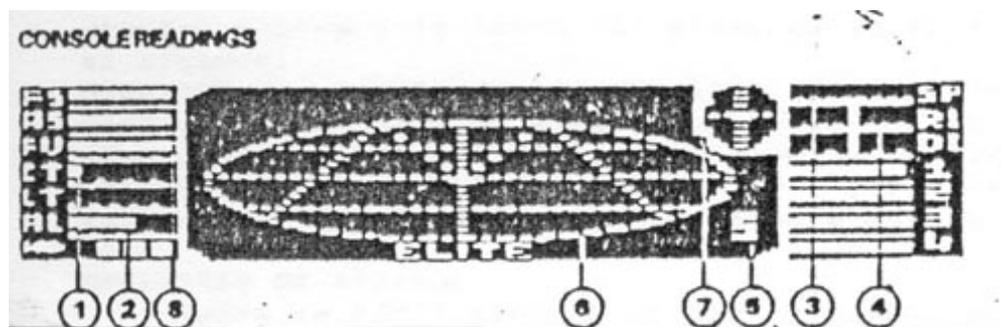
Maniobras básicas: La nave de comercio COBRA necesita de experiencia para ser guiada con suavidad, a pesar de ser fácilmente maniobrable, muy rápida y una buena nave de combate. Tiene una aceleración y una desaceleración muy rápidas, utilizando las puntas de los dedos, habiendo algunos movimientos que, utilizando el teclado, requerirán 2 dedos.

Fíjate en el punto pequeño que se mueve dentro del círculo grande en el dial (justo sobre la S). Este punto es el compás; el punto corresponde a la posición de la estación espacial. Si el punto es verde, significa que la estación se encuentra detrás tuyo. Cuando el punto sea amarillo y esté en el centro del círculo, podrás ver la estación directamente enfrente tuyo. Practica haciendo girar la estación hasta que desaparezca de la pantalla-y vuélvela a encontrar con la ayuda del compás. Puede que veas otras naves del tipo COBRA. Son otros comerciantes como tú y no son peligrosos a menos que tú les ataques. Si lo haces puede que te contesten o que huyan. Si lo utilizas para practicar el

combate no creas que la estación espacial va a dejar pasar por alto un comportamiento tan contrario a las reglas. Nadie te atacará mientras estés en el radio de acción de la estación, a menos que te portes mal.

No es posible posarse sobre el planeta, y volar contra estos o contra las estaciones es fatal. El altímetro muestra la altura sobre la superficie del planeta, no debiendo dejar bajar la nave mucho. Si eres un piloto novato, esta es la mejor oportunidad para practicar las maniobras de ataque con la estación espacial en Lave. La Autoridad de la Orbitsa Espacial de Lave permite una cantidad ilimitada de prácticas a los nuevos pilotos, sin cobrarles nada. Esta posibilidad queda suspendida durante los ataques o cuando la estación Coriolis no tiene puntos de ataque libres.

PANEL DE INSTRUMENTACIÓN



1. La temperatura de la cabina aumentará cuando volemos cerca de un sol y la consola lo registrará.
2. Altímetro. La altitud sobre el planeta destino puede ser crucial. Volar muy cerca de la superficie puede ser fatal.
3. La velocidad hacia adelante debe ser mantenida al máximo durante la aproximación a un planeta. Manténla baja cuando te acerques a la estación y al mínimo para el ataque final.
4. Las barras de orientación de giro señalan el alabeo izquierda/derecha y la inclinación subida/bajada.
5. La letra "S" indica Estación Espacial y señala que nos dirigimos hacia ella y que estamos en su radio de protección.
6. Scanner de Vuelo. Este sofisticado instrumento muestra una vista tridimensional del espacio en la vecindad inmediata de nuestra nave, visto desde un punto retrasado y elevado en relación a la nave. La posición exacta de cualquier nave en su campo de visión se refleja con absoluta exactitud.
7. Compás. Al principio se basa en un planeta meta mientras permanece fuera del alcance del scanner de vuelo principal. Cuando la estación espacial del planeta más próximo a la nave entra dentro de su campo visual, el compás se dirige hacia ella. Cuando el punto es pequeño y verde, el objeto está detrás de la nave; si es amarillo y está en el centro del círculo del compás, debe ser visible en el visor principal.
8. Nivel de combustible.

DIRIGIENDOSE HACIA EL PLANETA ELEGIDO

Hiperespacio y controles respectivos: Tras haber dejado la estación espacial, te encontrarás en órbita baja sobre el planeta Lave, a baja velocidad. Disminuye la velocidad absolutamente al mínimo antes de programar la consola de astronavegación para el salto hiperespacial.

Utilice las teclas 4 y 5 para mostrar la carta (galáctica o local, respectivamente) y mueva la cruz pequeña para escoger un planeta mayor, pulse F1 y luego "H". Tras una pequeña pausa, se encenderán los motores para el híper salto.

Al llegar a un nuevo sistema interplanetario, después del tránsito por el hiperespacio, te encontrarás a cierta distancia del mundo meta. Esto está conforme con la Ley de Vuelo de la Confederación Galáctica.

Incluso en el sistema más seguro puede haber peligros no visibles, por lo que es aconsejable acercarse al espacio orbital y a la seguridad de la estación orbital tan rápidamente como sea posible. Aumenta la velocidad al máximo. En este momento es donde se puede sacar provecho a la posibilidad del salto espacial. El salto ínter espacial no funciona (debido a las interferencias) si hay otra nave, un planeta o un sol en la proximidades. En este caso se producirá una señal sonora. Muy pronto, la computadora de la nave recogerá las señales de radio de la estación orbital más próxima y reconducirá el compás para seguir las en vez de las del planeta meta. Una vez que la nave COBRA esté a la vista y dentro del alcance protegido por la estación órbita, el scanner de vuelo comenzará a seguirla. Sus propias defensas están ahora a tu servicio. La consola del scanner mostrará la letra "S" mientras la estación orbital esté al alcance.

Hiperdrive a través de las galaxias: El hiperdrive galáctico es caro y puede obtenerse sólo en planetas con un nivel técnico 10 o mayor. Sólo puede ser utilizado una vez y te llevará a un sistema en una galaxia totalmente nueva. Hay 8 galaxias y el realizar 8 saltos te llevará de nuevo a la galaxia inicial.

MANIOBRAS DE ATRAQUE

Nunca es fácil atracar en una estación espacial Coriolis, a menos que la nave esté equipada con una computadora de ataque automático. El Manual de Entrenamiento de la Marina recomienda la siguiente secuencia de acercamiento y ataque.

Localice la estación Coriolis y acérquese. Los túneles de entrada a estas estaciones están en el lateral que encara el planeta madre. Vuele cerca de la estación y encare al planeta (vigilando cuidadosamente la altitud). Ahora, realizando un giro de 180 grados estarás con la nave encarando la entrada.

Los momentos finales del ataque deben ser realizados prácticamente parados. Los fallos en un ataque imperfecto pueden ser fatales aunque algunas veces puede quedar todo en unos rasguños en la entrada con la consecuente- pérdida de escudo(s) de defensa y muy probablemente la carga. Controla manualmente el movimiento de inclinación para emparejarte con la rotación de la estación Coriolis. El portón de entrada debe estar lo más horizontal posible.

Si el ataque es posible se habrá penetrado el campo protector sobre la entrada y la estación apareciendo unas formas "rotas" en la pantalla. El amarre se realiza automáticamente.

El protocolo de ataque y las Regulaciones de Orbita Espacial son muy numerosas, estando disponibles en el Código del Sistema y Orbita del Espacio de la GC, publicado por la Oficina de la Federación de Planetas.

VIAJES INTERPLANETARIOS

COMBATE EN VUELO:

Protocolo de combate: No todas las naves en el espacio, incluso las pequeñas, son piratas. La mayoría de las naves responderán violentamente a las acciones violentas. Si atacas a una nave de la Policía o comercias con contrabando (ver comercio), tu status legal cambiará a OFENDER (delincuente) o incluso más grave. Si destruyes naves piratas o invasores Thargoids (o asteroides), recibirás un premio. Si disparas contra la estación espacial, sus naves defensivas (cazas de la clase Viper) te atacarán.

Maniobrando: La nave mercante COBRA es rápida y tiene un ángulo de giro muy reducido (algo más amplio a velocidad); es una nave de combate ideal contra pequeños grupos de cargueros enemigos. Se deshará de muchos enemigos simplemente por velocidad, aunque no podrá hacer lo mismo con un misil. Las maniobras de giros, rápido/lento, subida/bajada son muy efectivas contra las naves mayores y menos maniobrables cuando nos atacan. Una súbita reducción de la velocidad seguida de un giro repentino de 180 grados para terminar con un aumento de velocidad a menudo darán una gran ventaja sobre un perseguidor enemigo.

Señales de peligro: Si no se puede realizar un rápido salto ínter espacial, significa que hay una nave en la vecindad. ¡Eso puede ser peligroso! Si la pantalla de situación, durante el vuelo, señala amarillo o rojo, prepárate para entrar en combate. Unas marcas destellantes en cualquier pantalla significan que estamos recibiendo disparos de láser. Los rayos láser chocando contra los escudos defensivos producen un leve sonido chirriante, debiendo estar vigilante por si se reciben los impactos directamente sobre el casco. A través de las pantallas dañadas produce un sonido bajo. ¡PELIGRO! Los misiles que se dirijan hacia la nave serán detectados y seguidos, mientras un mensaje de aviso aparecerá en la pantalla principal. Algunos pilotos estelares son más valientes que otros y las naves piratas puede que huyan cuando se les presente una fuerte resistencia. Algunas aparentan no tener miedo, en particular las naves Thargoids, a cuyos capitanes se les han extirpado quirúrgicamente las glándulas del miedo.

ENEMIGOS POTENCIALES: Los lobos solitarios del comercio, como los pilotos de los COBRA, están constantemente amenazados por otras naves espaciales, siendo esencial un conocimiento de los otros solitarios, cazadores y buscadores de botines.

Cazadores de botines: A menos que hayas alcanzado el status de FUGITIVE (fugitivo) y especialmente si has conseguido una alta calificación como combatiente además de ser un criminal, los cazadores de botines no se molestarán por una nave tan insignificante como un COBRA Mk III. De hecho, muchos cazadores de botines prefieren las naves comerciales COBRA ya que son un excelente disfraz. Pero los ases asesinos viajan por las estrellas en los esbeltos y muy eficientes Fer-de-Lance, en los cuales pasan meses enteros. Estos cazadores se encuentran siempre fuera de los Espacios Orbitales, especialmente de los mundos calificados como “peligrosos”. Invariablemente están clasificados como DEADLY (mortales) o ELITE. Los cazadores de botines normalmente no se identifican a las naves que pasan, llegando a matar si se les molesta mucho.

Naves piratas: Hay muchas maneras de identificar las naves viajeras como "ocupadas por piratas" y esto es esencial ya que los piratas y renegados tomarán cualquier nave para sus propósitos, desde un WORM (gusano) hasta los inmensos Python (pitones). Los piratas se encuentran presentes en cualquier lugar de la galaxia, aunque se acumulan principalmente cerca de los mundos inestables dentro de la GalCop, de forma especial los que tienen unas sistemas anárquicos o feudales. Las pequeñas naves flotando a gran distancia de los planetas son pirata; grandes naves acompañadas de una mezcla de pequeñas naves de caza son piratas; naves que rechazan las señales de identificación, son piratas. En los alrededores de mundos regidos por autocracias o por clanes, los piratas suelen haber sido pagados para no molestar a los mercantes. La piratería es un gran negocio, muy complejo y cualquier comerciante que valore su vida conocerá los indicios que señalen la presencia de piratas.

Policía: En una cooperativa de mundos tan compleja como los 2.040 planetas de la GalCop, la policía puede ayudar tanto como ser peligrosa. La nave policial típica es la clase Viper, muy rápida y maniobrable. Están constantemente de guardia en todas las estaciones espaciales Coriolis y Dodec y atacarán, en segundos, a un pirata o a un comerciante fugitivo. No arrestan: destruyen. Existen diferentes departamentos de policía para diferentes propósitos: narcóticos, borracheras espaciales, piratería, comercio de esclavos, etc. pero todos están equipados con pequeñas flotas de las rápidas naves patrulla Viper.

INVASION DE LOS THARGOIDS Y LOS THARGONS

Los Thargoids son enemigos mortales de la humanidad y a través de las 8 galaxias existen por lo menos 50 zonas en guerra entre la humanidad y los Thargoids. Esta raza insectoide, de tecnología altamente avanzada, también está en guerra con otras 17 formas de vida en el espacio.

Los guerreros Thargoids no tienen piedad en el combate y algunos son comparables a los pilotos de combate humanos calificados como ELITE.

Los Bancos Galácticos pagarán un buen botín por la destrucción de una nave invasora Thargoid. Tu más peligroso enemigo, un Thargoid puede, además de su propia amenaza, activar un artefacto de destrucción (thargons). Destruye la nave nodriza de 8 lados y las thargons dejarán de representar un peligro.

A pesar de que la mayoría de la Flota Espacial Thargoid está actualmente ocupada con la Armada Galáctica en el espacio, alguna de las naves espaciales más pequeñas realizan algunas incursiones destructoras en el espacio humano. Estas naves son extremadamente rápidas para su tamaño e invariablemente tienen sistemas antimisiles (ECM).

Adicionalmente, la mayoría de las naves Thargoids de batalla lleva varios aparatos destructores, de pequeño tamaño, cada uno equipado con un láser, aunque de diseño muy avanzado. La Armada Galáctica está desarrollando su propio RemCraft (nave de control remoto) y paga una gran suma por cada thargon que les sea entregado.

(Los botines en las naves invasoras Thargoids son muy elevados. Se cree que los cruceros de batalla Thargoids pueden mantenerse en el hiperespacio y destruir los aparatos viajeros)

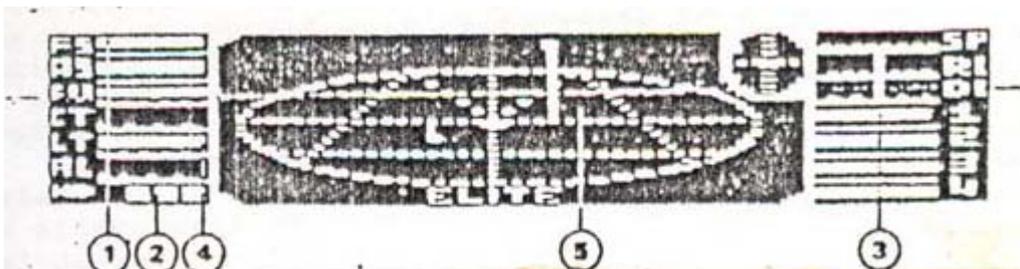
OTROS TIPOS DE NAVES

Rock Hermits (ermitaños de las rocas): Piratas, ancianos cazadores de botines o desterrados planetarios, que consiguen un espacio habitable partiendo de un asteroide. Normalmente eligen asteroides grandes y radian señales para alejar a los mineros. Las Leyes de la GalCop protegen a los ermitaños de las rocas, pero ya que la mayoría del asteroide está vaciado, poco beneficio se puede conseguir en ellos.

Generation Ships (naves generación): Antes del desarrollo de la transmisión interespaical, en sus diferentes formas, los viajes interestelares transcurrían en naves que mantenían el ambiente (naves generación), muchas de las cuales han sido ahora alquiladas y sus, viajes dirigidos. Hay más de 70.000 de estas inmensas naves recorriendo su camino a través de las galaxias, algunos de ellos en su 30 generación. La pena por atacar a una de estas naves es el destierro en un asteroide desierto.

Space Dredgers (dragadores espaciales): Estas inmensas naves espaciales pueden encontrarse donde quiera que haya habido una batalla, una invasión de los Thargoids o una catástrofe natural. Con una longitud superior a las 40 millas, los dragadores son una forma de vida para ellos mismos; son grandes ciudades en el espacio, alimentándose de desechos y ruinas. Poderosamente armadas y con flotas de cazas reacondicionados, deben ser evitados a toda costa.

PANEL DE INSTRUMENTACIÓN DE COMBATE



1. Escudos defensivos se alimentan de 2 fuentes de energía colocadas anterior y posteriormente.

2. La situación de los misiles muestra el número de misiles a bordo y si están ya dirigidos (color ámbar) , no dirigidos (verde) o armados y listos para el lanzamiento (rojo).
3. Los bancos de energía se agotarán rápidamente si los escudos defensivos reciben demasiados ataques. La utilización de láseres o de los sistemas ECM también agotarán las fuentes. Cuando se usa el cuarto banco, el mensaje ENERGY LOW (poca energía) parpadeará en pantalla. Posteriormente, en circunstancias normales, los bancos se repondrán automáticamente por absorción de radiación en la superficie.
4. La temperatura del láser subirá si se utiliza continuamente el (los) láseres de la nave. Al calentarse las sujeciones, el láser se detendrá automáticamente antes de estropear el sistema.
5. El scanner tridimensional opera de tal manera que se puede detectar con exactitud una nave tanto por encima como por debajo de la nave, por delante, por detrás o a los lados. Las barras verticales muestran esto con claridad.

ARMAMENTO DE ATAQUE

OBJETO	NIVEL TECNICO	PRECIO/CR
Combustible	Siempre	Variable
Misil	Siempre	30
Bodega Grande de Carga	Siempre	400
Sistema de ECM	2	600
Láser Vibratorio	3	400
Láser de Destello	4	1.000
Excavador de Combustible	5	525
Cápsula de emergencia	6	1.000
Bomba Energética	7	900
Unidad Extra de Energía	8	1.500
Computadora de Ataque	9	1.500
Hiperdrive Galáctico	10	5.000
Láser Minero	10	800
Láser Militar	10	6.000

Láseres: Los láseres vibratorios sólo pueden ser alojados en la parte delantera de la nave por lo que hasta que no poseas suficiente crédito (ganado comerciando o en combate) como para poder comprar estas armas, no aparecerán los puntos de mira en los visores delanteros o traseros. Como también se verá, teniendo suficiente dinero, se puede mejorar esta tipo de láser para convertirlo en el tipo radiante, más potente. La consola de astronavegación del COBRA lleva una tecla de disparo de láser aunque, por supuesto, los pilotos con joystick pueden utilizar el botón de disparo. Incluso con la nave totalmente equipada, no se puede disparar más de un láser cada vez. Si alguno de los láseres se calienta, dejará de disparar por lo que es necesario controlar el indicador de temperatura. Los láseres son el armamento principal de todos los cazas espaciales.

Los Láseres Vibratorios estarán a la venta en planetas con nivel técnico elevado y que, a la vez, estén dedicados al comercio de nivel técnico 3 o superior (ver la sección dedicada al comercio). Los Láseres de Destello son ofrecidos por los niveles técnico 4 o superior. Si el Láser de Destello sustituye al Vibratorio, el precio de este último es devuelto una vez que el primero es retornado.

Características del Láser Vibratorio: El Láser Vibratorio Ingram, modelo 1919A4 está recomendado para su posicionamiento en cualquier lugar de la nave, aunque es especialmente efectivo para el disparo hacia atrás. Dispara unas ráfagas láser intermitentes con una longitud de 610 metros con un ciclo de 1.300 RPM. El cañón está hecho con fibra de Allutium (aluminio/ platino) de alto grado, reforzado con sílice QuQorian. Están alimentados por bancos de energía

invertida proveniente del alimentador principal de la nave. Cada ráfaga es capaz de atravesar un espesor de 267 mm. de metal Flux-Locked.

Características del Láser de Radiación: El modelo Ingram M1928A2 está altamente recomendada para ser utilizado para el disparo frontal. Este tipo dispara tandas continuas de láser, hasta 130 en paralelo. El cañón es de Allutum + reforzado con plascristal tensionado y, al igual que en el modelo anterior, la alimentación le viene de la planta motriz principal. Este tipo de láser es capaz de atravesar hasta 410 mm. de metal FL.

Los láseres militares tienen un alto grado de sofisticación. Con un costo 13 veces superior al del Láser Vibratorio y disponible sólo en planetas con un nivel técnico 10, son una pieza de hardware extremadamente efectiva.

Características del láser militar: Tiene un alcance y una penetración doble que los del modelo Ingram M1928A2, siendo la primera aparición de la casa Lance K Ferman en el mercado del láser. Conocida desde entonces por la gran efectividad y relativo bajo coste de sus sistemas de misiles, han creado un nuevo mercado dentro del mercado del láser militar. El modelo LF90 es el más actual y está equipado con miras x4SUSAT.

Misiles: Estos están siempre disponibles, cualquiera que sea la naturaleza del mundo al que te dirijas, aunque no se pueden transportar más de 4 a la vez. Son un armamento excepcionalmente efectivo, estando a bordo de las naves de cierto tamaño. La computadora de a bordo te avisará con un mensaje de pantalla cuando detecte que alguno ha sido lanzado contra tu nave. A menos que tu nave esté dotada de ECM (medidas electrónicas de defensa) tendrás que engañarle, ya que te perseguirá sin descanso. Si un misil alcanza su presa, puede destruir un escudo defensivo totalmente cargado, llegando a ser fatal caso de no encontrarse en ese estado.

Antes de poder ser lanzado, el misil debe ser programado contra un objetivo. Una vez disparado, se dirigirá contra el objetivo hasta destruirlo, a menos que el enemigo haya tomado las medidas anteriormente descritas. El mecanismo de disparo de los misiles es francamente fiable, no fallando prácticamente nunca. Los misiles pueden ser programados hacia cualquier punto. Una vez iniciada la secuencia de programación de un misil, uno de los indicadores de situación de los misiles en la consola se pondrá de color amarillo, fijándose en la presa una vez que esa pase por el punto de mira, poniéndose de color rojo la luz, a la vez que suena un pitido de información.

Características de los misiles: Los misiles Lance K Ferman (4x4) están actualmente recomendados para las naves de combate y comercio de las clases pequeñas, pero pueden equipar un grupo de armamento de diseño mixto. Los misiles FL incorporan los sistemas 2IL-135 de guía, pudiendo también ser dirigidos excepcionalmente de manera manual. Como cabeza detonante llevan el explosivo Terminal 9, siendo invulnerables a cualquier defensa excepto a las ECM. Tienen una fuerza de destrucción Megazón 7, habiéndose utilizado el primer prototipo en el año 2787, durante las guerras de Ineran.

Bombas de Energía: Este tipo de armamento es ofrecido en planetas con nivel tecnológico 7 o superior, pudiéndose utilizar una única vez. Al activarla, son destruidos todos los asteroides, misiles y naves en las proximidades.

Características de las bombas de energía: La bomba de energía autodirigida Medusa Pandora es un arma táctica con una fuerza de destrucción Megazón 13. El radio de calor es de 9.000 Km. Fue desarrollada por los laboratorios Klaus-Kine utilizando las técnicas de lanzamiento y huida.

MEDIDAS DE DEFENSA:

Zona de seguridad: El espacio orbital alrededor de cualquier estación orbital Coriolis es zona segura, ya que las defensas de la propia estación te prestarán inmediata ayuda. La entrada a la zona de seguridad queda reflejada bajo el compás.

Escudos y Bancos de Energía: La nave viene equipada con Escudos y Bancos de Energía situados delante y detrás. Los escudos protegen la nave de las agresiones, siendo recargados por los bancos

de energía. Los ataques constantes dañan los escudos. Una vez que el escudo esté agotado, los misiles y láseres enemigos restarán energía directamente de los bancos, pudiendo llegar a dañar parte del cargamento o la estructura de la nave. La nave será destruida cuando se agoten los bancos de energía. La utilización de los láseres o de los sistemas de ECM también resta fuerza a los bancos. La computadora de la nave te mantendrá informado de cualquier daño sufrido por la nave, al igual que cuando los niveles de energía estén en un nivel peligrosamente bajo.

Las Unidades de Energía Extra pueden ser acopladas en planetas con un nivel tecnológico 8 o superior, doblando la capacidad de recuperación de los bancos de energía. Esta es la unidad de energía con la parte superior de color cobre; ninguna otra se parece ni tiene la misma duración.

Características de los Escudos Defensivos: Los Escudos están formados por telas fundidas de subpartículas de carga Ziemán de alta tensión. Su punto más débil se encuentra allí donde los tubos de los láseres y de los misiles atraviesan el casco de la nave y a lo largo de la banda central, donde se superponen los 2 Escudos, formándose una zona de presión.

ECM (ELECTRONICS COUNTER MEASURES)

Los Sistemas ECM podrán ser encontrados a la venta en planetas con nivel técnico 2, pudiendo ser utilizados tantas veces como se quiera, una vez dado tiempo para la reposición de la energía que los activa. Al ser activado, este sistema destruye cualquier misil en las proximidades, incluso los que tú mismo hayas disparado. Algunas naves enemigas, especialmente comerciantes, pueden tenerla y utilizarla contra tus misiles. La computadora muestra una "E" en la consola cuando detecta radiaciones ECM.

Características de los Sistemas Antimisiles (ECM): Teoría radio magnética de "borrado" por saturación de iones, desarrollada por Bell y Braben en Riedquat 359. Los sistemas de ECM utilizan pequeñísimas partículas pesadas de polvo interespacial, que radian energía expandiendo cadenas de fluido nuclear.

Cápsula de escape: La cápsula de escape puede ser colocada en lugar de la cabina en cualquier mundo de nivel tecnológico 6 o superior. Si la cápsula es expulsada de la nave durante el combate, será inmediatamente recogida en el scanner del mundo más próximo y llevada a una estación Coriolis. El efectivo quedará a salvo, pero se habrá perdido todo el cargamento. Sin embargo, esta pieza viene con un seguro de amplio reconocimiento, que te garantiza una nueva nave de la clase COBRA, con igual equipamiento. El contenido de la bodega no está cubierto por este seguro. Debido a que la marca de Rayos Infrarrojos del casco de la nave se utiliza para los archivos policiales, el abandono de la nave de esta manera inutiliza tus datos en la ficha de la Policía (truco muy comúnmente usado por los bandidos galácticos). Las cápsulas que abandonan las naves no son peligrosas a menos que se choque contra ellas.

Características de las Cápsulas de Escape: El modelo recomendado es el Xeeslan FastJet LSC 7, que mantiene con vida 2 vidas de forma humana durante 7 semanas, en un estado moderado de suspensión animada.

EQUIPAMIENTO DE NO COMBATE

Combustible: Está siempre disponible; se puede repostar al máximo (7 años-luz), no pudiéndose repostar menos.

Buscadores de Energía: Pueden ser acoplados a la nave en un planeta con nivel técnico 3 o superior. Esto le permite a la nave obtener combustible gratis para el hiperespacio recogiendo del sol, navegando cerca de él a gran velocidad. Debido a que estos aparatos utilizan poderosos campos electromagnéticos para dirigir el viento solar hacia sus convertidores, también puede recoger desechos espaciales. La mayoría de las naves piratas están equipadas con estos elementos, ya que prefieren separar los pedazos aprovechables tras un ataque antes que colocarse junto a una nave

hostil. Una vez instalados, se pueden recoger objetos (como un contenedor) manteniéndolos en la mitad inferior de la pantalla mientras se pasa junto a ellos.

Características de los Buscadores: Están considerados como imprescindibles para viajar por el espacio profundo y por las zonas peligrosas para el comercio. Tienen un diseño estándar y unos acoples estándar. Utilizan unos poderosos campos magnéticos para guiar los vientos solares o los pequeños desechos hacia los convertidores ReQax.

Ampliación de la bodega de Carga: Su compra aumenta la capacidad de 20 a 35 toneladas.

Características de la Extensión: El modelo estándar es la Cámara de Carga Mariner.

Computadora de Atraque: Disponible en todos los mundos de nivel tecnológico 9 o superior; se acoplan al sistema de control de vuelo de la nave y te capacitan para un atraque automático.

Características de la Computadora de Atraque: El sistema SinCorn Remlok D&A es una pieza de equipamiento cara y sofisticada. Viene con el piloto de interacción MemnSomn para producir un sueño profundo durante la maniobra.

Hiperdrive Intergaláctico: El Hiperdrive Galáctico sólo puede ser obtenido en los planetas con nivel 10, pudiendo ser utilizado una sola vez.

Características del IGH: Aunque se ha producido una gran oferta en este apartado, se recomienda continuar con el modelo Xerer/Hican que proporciona la potencia estándar.

Láser para la minería en los asteroides: La minería en los asteroides requiere la instalación de Buscadores de Energía y de láseres especiales de minería en la nave. Las naves que siempre los llevan se conocen como 'BELTERS'; están a la búsqueda de asteroides y, al encontrarlos, utilizan el láser para fragmentarlos en piezas suficientemente pequeñas para ser introducidas en la bodega de carga.

Características del Láser para Minería: Kruger modelo ARM 64 8p. Está altamente recomendado tanto para minería como para combate. Utiliza partículas láser de frecuencia variable con una longitud de 200 mm. en una amplia radiación con 100 canales por radiación. Un modelo automático de fragmentación evita que piedras sueltas de gran tamaño salten hacia la nave. Puede fragmentar asteroides de masa hasta 2KtHH. Deben ser completadas con combustible y Buscadores de Energía.

COMERCIO INTERGALACTICO

El COBRA Mk III, primariamente diseñado como nave comercial, combina la eficiencia en combate con una gran maniobrabilidad con una carga de contenedores de 20 toneladas y con Buscadores de Energía para carga rechazada y rocas espaciales.

La mayoría de las estaciones espaciales han hecho muy simple el proceso del comercio, para facilitar los movimientos de mercancías y naves. Las tarifas de Importación/exportación, altas en algunas planetas, son restadas o sumadas automáticamente, lo que queda reflejado en los precios mostrados. El sistema de auto comercio utilizado por el COBRA, no permite más movimientos comerciales específicos.

En este manual se da una relación de los materiales de comercio más valiosos, pero el comerciante debe realizar las operaciones personalmente.

Una vez atracado, entras en contacto directo con el Sistema Comercial CorCon. Al pedirla, te ofrecerá una relación de los elementos disponible para la compra.

Los esclavos se cuentan por toneladas en el comercio galáctico. Puede parecer algo extraño, pero ello incluye el sistema de suspensión criogénica necesario para mantenerlos vivos durante el viaje espacial. El comercio de esclavos, casi eliminado por el Gobierno Galáctico, está resurgiendo a pesar de los esfuerzos de la Fuerza Galáctica de la Policía para suprimirlo.

PRODUCTO

PRECIO MEDIO/CR

Comida (productos orgánicos simples)

4,4 Tm.

Textiles	(materias primas sin procesar)	6,4 Tm.
Radioactivos	(minerales y subproductos)	21,2 Tm.
Esclavos (*)	(normalmente humanoides)	8,0 Tm.
Licores/Vinos	(alcoholes no terrestres)	25,2 Tm.
Lujosos	(perfumes, especies, café)	91,2 Tm.
Narcóticos (*)	(tabaco, megahierba)	114,8 Tm.
Computadoras	(maquinaria inteligente)	84,0 Tm.
Maquinaria	(equipo de fabricación)	56,4 Tm.
Aleaciones	(metales industriales)	32,8 Tm.
Armamento (*)	(artillería pequeña, etc.)	70,4 Tm.
Pieles	(cueros, pieles milenarias)	36,0 Tm.
Minerales	(rocas sin refinar)	8,0 Kg.
Oro		37,2 Kg.
Platino		63,2 Kg.
Gemas	(Incluye Joyería)	16,4 Gr.
Piezas extranjeras	(artefactos, armamento, etc.)	27,0 Tm.

(*) Estos productos son calificados como ilegales por el Gobierno Intergaláctico, por lo que su comercio es arriesgado.

Los precios mostrados en el momento de la transacción representan la oferta y se mantendrán vigentes mientras estés en modo Comercio.

La compra de productos es casi instantánea. Cada uno de los productos será ofrecido en orden; si no se desea comprarlo, basta con pulsar la tecla de RETURN (ENTER). Si se desea comprar, indíquese la cantidad requerida; los módulos de autocarga la situarán automáticamente en la bodega de carga. La pantalla mostrará el crédito restante.

Una vez ofrecidos todos los productos, aparecerá en pantalla la situación de la bodega de carga para confirmar la compra. La nave de comercio COBRA debe atracar en una estación Coriolis antes de comprar o vender su carga. No tiene posibilidades para comerciar en el Espacio Libre, aparte de la rutina de desprendimiento de contenedores.

Una vez atracado, el proceso de venta es automático, aunque no hay obligación de vender.

COMO COMERCIAR

Modo de compra de bienes: Según las teclas que damos al final de este manual, se puede:

- Mostrar la lista de bienes disponibles en el planeta destino.
- Mostrar un inventario de tu carga.
- Volver a ver lo que está disponible.

A continuación se te pregunta (en la parte inferior de la pantalla) cuánta comida quieres comprar. Pulsa la tecla correspondiente a la cantidad de toneladas que quieras comprar y pulsa RETURN (ENTER). A partir de ese momento, se te preguntará cuánto quieres comprar, por orden, de cada producto de entre la lista de los disponibles. Como máximo se pueden comprar 20 toneladas de productos y, en ningún caso una cantidad mayor de la que hay disponible. Una vez concluido el proceso, la computadora de a bordo mostrará tu inventario.

Modo de venta: Según la tecla pulsada se puede:

- Entrar en modo de venta. Esto presentará una serie de preguntas Y/N (sí/no)*, cuya respuesta afectará a la posible venta de toda la carga, incluida la recién comprada.

(*) Los sistemas de venta adelantada permiten la venta de determinadas cantidades.

AVISO A LOS COMERCIANTES

La nave comercial COBRA puede ser equipada con 4 láseres, 4 misiles y 1 bomba de energía. Esto debería ser suficiente para poder comerciar en el Sistema Espacial de incluso mundos con un nivel alto de piratería. Sin embargo, se recomienda alcanzar un status de "DEADLY" (mortífero) antes de aproximarse a cualquier mundo catalogado como "ANARCHY" o "FEUDAL" (anárquico o feudal), especialmente si la carga es maquirarla de alta tecnología o bienes de lujo.

Reunir dinero como comerciante no es una tarea fácil. A menos que tengas un buen capital respaldándote, un buen consejo es que comiences trabajando con alimentos, textiles, minerales y artículos de lujo.

La demanda de productos varía ampliamente y los precios entre los planetas fluctúan, pero las normas de la GalCop prohíben a los planetas anunciar sus necesidades o publicar sus precios de mercado más allá de su propio sistema espacial. Por lo tanto, los comerciantes inician las transacciones con un cierto riesgo financiero.

El comercio depende de la demanda y los precios de venta descansan sobre el nivel de demanda del planeta y su dinero disponible. Ninguno de estos factores puede ser asegurado antes del ataque. Los planetas con economía basada en la agricultura invariablemente tienen exceso de su producto a precios de compra razonables, siendo estos productos de fácil venta en los planetas industrializados, con una tecnología media-alta. Las materiales y los minerales en bruto se venden bien en mundos de tecnología media, que son normalmente capaces de su refinamiento, pudiendo estos productos refinados alcanzar excelentes precios en mundos con un status tecnológico muy alto.

Las reglas son complejas, siendo a menudo objeto de cambios debido a la piratería y a la anarquía. Al comerciar con un planeta, hay que tomar en consideración su esquema político.

- **Mundos basados en la agricultura:** Necesitan materiales específicos para comida y materiales en bruto, pero básicamente maquinaria y repuestos. Si son ricos, necesitarán objetos de lujo y maquinaria de tecnología industrial. Producen gran cantidad de comida, materiales en bruto y "objetos" orgánicos especializados, como algunos tipos de textiles.
- **Mundos industrializados:** Necesitan productos de agricultura, materiales en bruto (para su refinado), maquirarla para la explotación de las fuentes y, si son ricos, bienes de alta tecnología. Producen bienes de necesidad básica para los mundos civilizados: camas, selladoras y empaquetadoras, unidades de almacenamiento de energía, armamento básico, fertilizadores producidos en masa, medicinas fabricada en masa, etc.

PIENSA EN LAS NECESIDADES DE LOS PLANETAS.

PIENSA EN LO QUE HACE FUNCIONAR SU SOCIEDAD.

NO LLEVES OBJETOS TRIVIALES Y CAROS A UN MUNDO HAMBRIENTO.

SI EL BENEFICIO NO MERECE LA PENA, VETE A VENDER A OTRO SITIO.

ALTERNATIVAS AL COMERCIO

Ya que el COBRA está equipado para el combate igual que para el comercio, con capacidad incluida para reforzar su armamento, hay unos estilos de vida alternativos al comercio, que pueden ser provechosos pero muy arriesgados.

Caza de botines: Los bancos galácticos, que aseguran las grandes caravanas comerciales pagarán buenas recompensas por cada nave pirata destruida. La computadora de la nave proporcionará evidencia fotográfica del hecho y la transmitirá a la Autoridad Monitora de la Federación Bancaria de la GalCop. La firma de infrarrojos de la nave destruida será comparada con la de todos los piratas conocidos, estando la recompensa en proporción a su peligrosidad.

Los cazadores de recompensas suelen llevar naves COBRA para pasar por comerciantes. Su método de "trabajo" es hacer un viaje hiper espacial a algún sistema, especialmente a mundos anárquicos y feudales, para esperar a ser atacados, asegurándose de tener suficiente combustible hiper espacial (Quirium) para una rápida huida.

Piratería: La piratería está muy extendida por las 8 galaxias, no siendo todos los piratas criminales endurecidos, sino comerciantes fracasados que, desesperados, utilizan esta forma de vida.

Sobrevivir como pirata, saqueando caravanas de carga y pequeñas naves, requiere un alto grado de experiencia en el combate ya que no sólo te perseguirán los Vipers de la Policía, sino también otras naves piratas y cazadores de recompensas que tratarán de convertirte en su presa.

Pero las recompensas son grandes. En el caso de que la nave pirata esté equipada con Buscadores de Combustible, los contenedores de carga expulsados pueden ser recogidos y comerciados con ellos.

Minería en los Asteroides: Hay dinero en las rocas, pero para sacarlo, un COBRA necesita estar equipado con Buscadores de Combustible y con un Láser de Minería tipo MinReduc 15 (o equivalente). El láser de Minería convertirá los grandes asteroides en pequeños fragmentos, siendo rápidamente recogido el material que tenga valor.

Carga Espacial Libre: A menudo, las naves mercantes son destruidas (por causas naturales o por ataque enemigo), quedando su carga desparramada. Este botín puede ser recogido utilizando un Buscador de Combustible. El contenido de los contenedores será desconocido hasta que sean traídos a bordo y examinados, pudiendo no tener ningún valor o convertirse en una fortuna. Si su contenido son materiales ilegales no pueden ser comerciados o vendidos sin riesgo legal.

(NOTA: Los contenedores presurizados de carga son el modo universal de almacenamiento de carga para los viajes por el Espacio Interplanetario. Están fabricados en una aleación de alto flujo de cromo, con capacidad para una GalTonelada de producto, en condiciones de temperatura y presión variables. Hay historias de haber sido encontrado ese tipo de contenedores tras haber estado durante más de 300 años en lunas estériles, y tales "salvamentos lunares" son una importante fuente de material histórico).

Comercio Ilegal: Es sorprendente la cantidad de planetas que permiten la compra de productos ilegales, caso de las armas de fuego, narcóticos (especialmente Megahierba) y esclavos. Los esclavos se proporcionan en criosuspensión en cajas para el transporte, a menudo resultando ser especímenes viejos y enfermos de formas de vida vagamente humanoides. Sin embargo, son pocos los sistemas que permiten la venta de estos "productos" sin tomar represalias.

PERFIL POLITICO DEL UNIVERSO

CONSECUENCIAS PARA EL COMERCIO

Para comerciar con éxito, y con beneficio, será prácticamente necesario que viajes con tu COBRA a sistemas planetarios con políticas inestables. Los actos de piratería y de aprovechamiento son muy comunes en muchos sistemas solares, siendo esenciales unas defensas adecuadas en las naves si se quiere disfrutar de los beneficios del comercio de bienes con precios altos.

Para beneficio de los comerciantes novatos, a continuación se da una breve exposición política.

Los Gobiernos planetarios o las Federaciones determinan la seguridad relativa de su espacio solar.

En un orden decreciente de seguridad, los 2.040 mundos de la Federación Galáctica oficialmente registrados pueden ser clasificados como:

- Estados Corporativos.
- Democracias.
- Confederaciones.
- Estados Comunistas.
- Dictaduras.
- Multi-gobiernos.
- Mundos Feudales.
- Anarquías.

Estados Corporativos: Es el caso de Engema y de Zaatxe, mundos bien ordenados, que normalmente han crecido a partir de colonos que practicaban una forma de comercio de libre competencia. Los impuestos son altos en este tipo de mundos, pero también es alto el nivel de vida. Los planetas corporativos quieren proteger su comercio por lo que los bienes son caros, pero los lujos son muy bien recibidos. A menudo son necesarias las licencias de importación.

Engema es un mundo basado en la agricultura, que funciona como una cooperativa agrícola. Los granjeros reciben, un precio fijo por sus cosechas, haya sido ésta buena o mala, no variando mucho los precios de venta. Es un mercado dependiente, siendo buenas las relaciones entre los comerciantes. Este es buen mercado para los artículos de lujo, maquinaria y metales en bruto. Zaatxe es un buen ejemplo de estado industrial y rico (nivel técnico 12). Produce artículos de lujo, fabrica y mejora sistemas de maquinaria, especializándose en el diseño de prototipos. La fluctuación de los precios depende del nivel de competición interestatal, pero es una buena apuesta el comprar piezas de maquinaria de reciente desarrollo que no se habrán difundido por la galaxia.

Dictaduras: Las dictaduras, tales como los mudos Lave y Enzaer, sólo son moderadamente seguras para el comercio, pero merece la pena correr el riesgo (siempre que el comerciante tenga unas buenas defensas y esté entrenado en el combate). Muy a menudo los piratas no atacarán la zona debido a acuerdos entre las flotas piratas y el mundo mismo. A los piratas se les permite el robo de una parte del comercio entrante, que dejará de molestar al mundo y protegerá sus naves contra los alienígenas o contra comerciantes sin escrúpulos. Es un "contrato" difícil, que se rompe a menudo. Lave es un mundo dedicado a la agricultura, mientras Enzaer lo es industrial, pero con un mismo principio operando en ambos planetas. Hay 2 niveles de comercio, uno para la Gente y otro para la Aristocracia. Los estándares de vida son creados artificialmente, una apariencia de progreso y bienes de lujo, maquinaria y textiles que se venden bien, normalmente. Sin embargo, la gran demanda es de necesidades básicas, especialmente comida, ropas y materias primas. Estos tienen una buena venta cada vez que se levanta la voz de la Gente.

Planetas Anárquicos: Es aquí donde un comerciante puede hacer sus más rápidos beneficios, pero también acelerar su tumba. Los mundos como Onisou y Xeesenri tienen chatarrerías en su órbita, lugares de muerte donde descansan las naves que fueron a comerciar honestamente y cayeron en los trucos.

Son lugares sin ley, que han llegado a ese punto debido principalmente a que los colonos originales forzaron una competencia demasiado fuerte cuando había pocas posibilidades para todos. Aquellos mundos que sobrevivieron al holocausto lo hicieron gracias a inestables y sangrientas alianzas entre clanes familiares. Se alquilaron mercenarios y piratas con propósitos de protección y asesinato. Este tipo de mundos comerciará sin problemas con narcóticos, esclavos, armas de fuego y bienes exóticos, pudiendo conseguir muy buen precio... si se consigue cobrarlo. Estos mundos casi siempre están aprovisionando a unos Jefes Invisibles, normalmente comerciantes/guerreros ELITE que se han dado de lleno al crimen como manera mucho más provechosa de ganarse la vida. Ellos forman extrañas federaciones, comerciando en el mercado negro a través de todas las galaxias.

Estos mundos pagan muy bien los bienes que ellos no pueden producir, ya que saben que los comerciantes evitan acercarse. Sus propios productos necesitan salidas especiales, ilegales: armamento, narcóticos, aparatos de escucha... Si es secreto, estos mundos lo fabrican.

Comerciendo con estos bienes te harás rico rápidamente o morirás rápidamente; como mínimo te convertirás en fugitivo.

RAZAS EXTRAÑAS

De los 2040 planetas oficialmente registrados en la GalCOP, todos menos 45 tienen vida humana en colonias, lo que quiere decir que la presencia humana está constreñida a establecimientos en zonas de baja concentración de la superficie de la tierra.

Para el éxito, el comercio en esos mundos depende sobremanera del estado vigente de cooperación entre humanos y razas extrañas. Los humanos controlan las estaciones en órbita Coriolis, pero la disponibilidad de bienes para el comercio puede ser alterada por la forma de vida que esté al control.

La mayoría de estas formas de vida son muy primitivas o necesitan el comercio "extranjero" como para intervenir. Algunas, como la forma de vida reptiloide de Esanbe o los anfibios de Anbeen, pueden hacer muy difícil la vida de un comerciante, atacando por medio del láser.

La información planetaria disponible sobre los mundos nos indicará la forma de vida.

Formas de vida Pájaro: El comercio en tales mundos requiere a menudo un fuerte vínculo con los Elders Voladores o con los Elders de Nido, lo que es trabajo para un especialista. En conjunto, estas formas de vida son agradables de tratar, siendo el mayor honor que hacen con los extraños el invitarle a "mantener los huevos calientes durante unos momentos"

Anfibioides: Son mucho más listos que lo que su viscosa apariencia pueda mostrar. Normalmente están deseosos de comerciar con narcóticos o comidas exóticas. Las cremas de pieles siempre son bien recibidas. Tecnológicamente tienden a retrasar, pero pagarán buenos precios por objetos de nivel medio tales como estanques automáticos, pedidos de granzidos, congeladores para huevas y purificadores de lagunas.

Felinos: Son extremadamente peligrosos. No importa la clase de estructura política que puedan tener, estos tipos están orientados hacia el grupo, son feudales y totalmente imprevisibles. Todos los comerciantes están prevenidos para utilizar trajes que eviten la secreción de sudor que provocaría una reacción entre estas enigmáticas y hostiles formas de vida. Ganar su confianza significa invariablemente una invitación al apareamiento, por lo que se requiere cierto alejamiento.

Insectoides: La forma insectoide de vida más peligrosa son los Thargolds, ya mencionados en la sección sobre combate. Los insectoides son normalmente muy inteligentes, a veces existiendo como mente-grupo. Pocas veces se encuentra una individualidad entre ellos y los comerciantes deben estar prevenidos de hacer negocios con ellos: Una forma particular construye ciudades de tierra con alturas de hasta 4 millas, con una población de hasta 4 millones de individuos en los niveles medios. Según la leyenda, los comerciantes que ascienden voluntariamente el pasillo desde el suelo hasta la superficie superior de estos inmensos montículos, reciben el honor de ser nombrados Ascendente de la Ciudad del Perfume. Y a continuación son comidos vivos. Pero el comercio con los insectoides puede traer grandes beneficios, ya que son tantos individuos (venderles relojes significa 2 o 4 relojes por cada individuo en un grupo clónico de hasta 10.000)

Al tratar con cualquier forma de vida, con propósito de comerciar, hay 3 reglas cardinales:

APRENDE EL LENGUAJE CORPORAL DE ESA RAZA.

CUBRE TUS OLORES CORPORALES.

TEN CUIDADO CON LAS ARMAS ESCONDIDAS.

GUIA DEL OBSERVADOR DE NAVES EN SERVICIO

En la mayoría de las operaciones de comercio y combate, algunas naves son encontradas repetidas veces. Todas las naves, sean lanzaderas de carga desarmadas o transportes de la Armada, son potencialmente peligrosas al ampliarse la piratería y la caza de botines. Algunas naves son potencialmente más peligrosas que otras.

ADDLER (culebra)

Fabricada por Outworld Workshops, una compañía desgajada de Spalder y Prime Inc., que opera sin licencia desde una situación desconocida, la nave clase ADDLER tiene doble capacidad atmosférica-espacial, siendo a menudo utilizada por los contrabandistas. El sistema Pegg de alas retráctiles permite el aterrizaje en las superficies planetarias. Transporta 1 misil.

DIMENSIONES 43/8/30 pies

CAPACIDAD DE CARGA

2 TC (contenedores de 1 tonelada)

ARMAMENTO

Ingram 1928 AZ

Láser de radiación

Misil Geret Starseeker

VELOCIDAD MAXIMA
0,24 LM (Mach luz)
FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO
2914 DC
MANIOBRABILIDAD
CF 4 (factor curva)
TRIPULACION
2
PLANTA MOTRIZ
AM 18 bipropulsor
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T Ko 28
CAPACIDAD HIPERESPACIAL
SÍ

ANACONDA (anaconda)

El mayor carguero conocido, con una bodega de carga diseñada por Beerbaum y ThruSpace Inc., el Anaconda es el único carguero que incorpora las plataformas Dizaoner. Estos aparatos medidores del balance de la carga permiten al sobrecargo el reubicar la carga en segundos para incrementar la maniobrabilidad de la gran nave. Equipada sólo con armamento laser (vibratorio frontal 300 Gigazap) y algunas veces con misiles, puede ir acompañada de cazas de escolta. En la jerga, es tan fuerte como un asteroide y se dirige como ellos.

DIMENSIONES
170/60/75 pies
CAPACIDAD DE CARGA
750 TC
ARMAMENTO
Láser vibratorio de disparo frontal Hassoni; misiles Geret Starsseker.
VELOCIDAD MAXIMA
0,14 LM
FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO
2856 DC
TRIPULACION
40 - 72
FACTOR DE STRESS DEL CASCO
Sujeción C Z22-29
MANIOBRABILIDAD
CF 3
PLANTA MOTRIZ
V & K 32.24 Ergmaster con escapes inferior y superior.
CAPACIDAD HIPERESPACIAL
SÍ

ASP MK II (áspid)

Nave de la Armada Galáctica diseñada y fabricada en astilleros del Gobierno, que incorpora un sistema de autodestrucción dispuesto para activarse cuando sea utilizado por manos no conocidas. El recubrimiento tiene propiedades camaleónicas que permiten a la nave utilizar un camuflaje efectivo en cualquier situación. Ideado para reconocimiento y transporte de militares de alto rango para el combate, es rápido y maniobrable. A pesar de su peligrosa naturaleza, es una nave pirata

Ideal, debido principalmente a su velocidad, camuflaje y láser de alta intensidad. El ASP II tiene capacidad para albergar unos poderosos generadores para los escudos, pero sólo puede armar 1 misil.

DIMENSIONES

70/20/65 pies

CAPACIDAD DE CARGA

Ninguna

ARMAMENTO

Láser de Estallidos Hassoni-Kruger; misil Geret Starsiker.

VELOCIDAD MAXIMA

0.40 LM

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

2878 AD

MANIOBRABILIDAD

CF 4

TRIPULACION

2

PLANTA MOTRIZ

Voltaire Wilplash HZ

FACTOR STRESS DEL CASCO

TT 16

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

SÍ

BOA CLASS CRUISER (crucero clase boa)

Aunque algo más pequeño que el modelo Python, éste tiene una mayor velocidad de carga debido a mejoras del equipo de diseño y al reducido número de tripulantes necesarios. Desarrollado a partir de las recomendaciones dejadas por el Comandante Monty, capitán en una Python durante 40 años.

DIMENSIONES

115/40/65 pies

CAPACIDAD DE CARGA

125 TC

ARMAMENTO

Sistema de láser Ergon; misiles IFS Seek & Hunt

VELOCIDAD MAXIMA

0,24 LM

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

3017 DC

MANIOBRABILIDAD

CF 4

TRIPULACION

13-28

PLANTA MOTRIZ

4 motores C40KV, sistema Seek

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Sujeción C K21-31

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

SÍ

COBRA MK I (cobra)

Aparato de combate/comercio, últimamente preferido por los piratas, fue la primera nave diseñada y construida para un solo tripulante. Su principal característica cuando fue construida (por Paynou, Prossett y Salem) era su planta motriz Prossett, que incorporaba post quemadores y paredes interiores de protones tensilizados. Esto es un estándar ahora para los recubrimientos de todas las naves fabricadas por PPS.

DIMENSIONES

55/15/70 pies

CAPACIDAD DE CARGA

10 TC

ARMAMENTO

Sistema Hassoni Variscan de láser y sistema de misiles Lance & Ferman.

VELOCIDAD MAXIMA

0,26

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

2833 DC

MANIOBRABILIDAD

CF 3

TRIPULACION

1

PLANTA MOTRIZ

Motores Prossett

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

T J1 18

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

SÍ

COBRA MK III

Versión del COBRA MK I, mayor y más popular (el Mk II sólo alcanzó la etapa de prototipo, siendo abandonada la idea debido a un fallo de diseño del casco). Esta nave presenta varias innovaciones, como los escudos de deflexión de energía Zieman, montados anterior y posteriormente y monturas para 4 láser vibratorios Ingram. Es una nave favorita para los comerciantes solitarios que desean combinar la superior capacidad potencial de combate con un espacio adecuado para carga.

DIMENSIONES

65/30/180 pies

CAPACIDAD DE CARGA

20 TC

ARMAMENTO

Sistema de láser Ingram; sistema de misiles de Lance → Ferman.

VELOCIDAD MAXIMA

0,30

MANIOBRABILIDAD

CF 8

PLANTA MOTRIZ

Motores Kruger 'Lightfast'

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

3010 AC

TRIPULACION

1 - 2

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

T J1 18 Sujeción C M 19.

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

SÍ

FER-DE-LANCE

Nave diseñada por el grupo Zorgon Petterson (ZPG), favorita de los cazadores de botines y de las corporaciones comerciales. Un aparato sofisticado, capaz de ciertas funciones de comercio combate y ocio. El espacioso casco está destinado principalmente al sofisticado armamento, equipos de defensa y navegación, a costa de sacrificar la carga. La acomodación en la cabina es amplia y lujosa, con capacidad de reciclamiento de desperdicios, lo que incita a largos periodos en ella, necesarios tras un combate. Los Buscadoras de Combustible son estándar, asegurando autosuficiencia.

CAPACIDAD DE CARGA

80/20/45 pies

ARMAMENTO

Sistema láser Ergon; misiles IFS.

VELOCIDAD MAXIMA

0.30

MANIOBRABILIDAD

CF 5

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

3100 AC

TRIPULACION

12

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

T J 1 10

PLANTA MOTRIZ

Titronix Intersun

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

SÍ

GECKO

Patentado por Robert Stream, pero no fabricado hasta las mejoras producidas por Ace y Faber en el diseño original tras la muerte de su creador. El diseño sería robado posteriormente, fabricándose gran número de ellas de forma 'casera', lo que produjo una nave con un gran número de variaciones individuales para protegerse contra los ataques legales. Usado principalmente como aparato de combate para un solo piloto; típicamente pirata.

DIMENSIONES

12/40/65 pies

CAPACIDAD DE CARGA

3 TC

ARMAMENTO

Láser Ingram 1919A4; misiles LM.

VELOCIDAD MAXIMA

0,30

MANIOBRABILIDAD

CS 7

PLANTA MOTRIZ

Bream Pulse Light XL.

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Sujeción C Jx20

CAPACIDAD HIPERESPACAL

No disponible

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

2852 DC

TRIPULACION 1 o 2

KRAIT

Caza para un solo piloto, pequeño y fiable, común hasta que la versión MAMBA estandarizada apareció en el mercado libre. Varios de estos aparatos, diseño Faulcon deLacy, pueden verse todavía en servicio en áreas remotas, pero ya no hay disponibles, por lo que la necesidad de canibalismo ha disminuido aún más su número.

DIMENSIONES

80/20/90 pies.

CAPACIDAD DE CARGA

10 TC

ARMAMENTO

Sistema de láser Ergon.

VELOCIDAD MAXIMA

0.30

MANIOBRABILIDAD

CS 8

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

3027 DC

TRIPULACION

1

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Sujeción C A20-B4

PLANTA MOTRIZ

deLacy Spinlonic ZX 14

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

NO.

MAMBA

Caza nacido a partir de aparatos creados para carreras, pero adoptados y dotados de armamento por los piratas debido a su gran velocidad y maniobrabilidad. El espacio de carga le fue añadido posteriormente cuando los astilleros Raddlett y Rayburn (con base en Reorte) estandarizaron las versiones y comenzaron a fabricarlos en grandes números.

DIMENSIONES

55/12/65 pies.

CAPACIDAD DE CARGA

10 TC

EQUIPAMIENTO

Láer Ergon.

VELOCIDAD MAXIMA

0.32

MANIOBRABILIDAD

CS 9

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

3110 DC

TRIPULACION

1

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Sujeción C BLOC+

PLANTA MOTRIZ

Seeklight HV Thryst

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

NO

MORAY STAR BOAT (morena)

Desarrollada inicialmente como una nave volante submarina, la Marine Trench Co. vio pronto las posibilidades de extender sus operaciones al espacio y el Moray SFB se convirtió en el Star Boat cuando se terminaron las ingeniosas modificaciones. Las razas acuáticas son las principales compradoras de esta nave multiuso, cuyo casco es capaz de soportar las presiones de hasta 5.500 brazas. Las instalaciones estándar incluyen cerraduras sellantes de gran potencia, 2 tubos lanzatorpedos de 1 misil y cabinas presurizadas para las formas de vida subacuática.

DIMENSIONES

60/25/60 pies.

CAPACIDAD DE CAROA

7 TC

ARMAMENTO

Sistema de misiles Geret Starseeker.

VELOCIDAD MAXIMA

0.23

MANIOBRABILIDAD

CS 4

PLANTA MOTRIZ

Turbulen Quark Recargable M.1287

CAPACIDAD HIPEPESPACIAL

SÍ

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

3029 DC

TRIPULACION

6

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

T KO 24

PYTHOM (pitón)

Una de las mayores naves fabricadas en el espacio orbital de Inera por Whatt & Pritney Constructores. La acomodación de la cabina es pequeña y espartana, en contraste con la capacidad de carga y transporte de "ambientes extraños". Aunque lenta y pausada, tiene poderosos escudos CC-Voltaire y láser vibratorios Volt-Variscan, lo que le ha merecido el apodo de "erizo espacial". No suele ser atacada por los piratas y es muy popular entre los cazadores de botines, siendo a menudo utilizada como estación de paso o casco de almacenamiento.

DIMENSIONES

130/40/80 pies.

CAPACIDAD DE CARGA

100 TC

ARMAMENTO

Láser vibratorio Valt-Variscan.

VELOCIDAD MAXIMA

0,20

MANIOBRABILIDAD

CS 3

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

2836 DC

TRIPULACION

20-30

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Sujeción C K21 31

ORBIT SHUTTLES (lanzaderas orbitales)

Estos aparatos sin armamento y a menudo sin tripulación son construidos bajo licencia en todos los sistemas. Están basados en un prototipo desarrollado por Saud-Kruger, utilizándose para el transporte de carga entre los planetas y las estaciones orbitales, pero pueden ser modificadas como naves hospital o para situar a prisioneros en órbita. Diana preferida de los pequeños criminales debido a la suelta instantánea de la carga, a menudo van acompañadas de un caza patrulla.

Combustible

DIMENSIONES

35/20/20 pies.

CAPACIDAD DE CARGA

60 TC

ARMAMENTO

No lleva

VELOCIDAD MAXIMA

0.08

MANIOBRABILIDAD

CS 4

PLANTA MOTRIZ

Motor StarMat V & K 20.20

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

NO

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

2982 DC

TRIPULACION

6

FACTOR DE STRESS DEL CASCO
T KO 28

SIDEWINDER SCOUT SHIP (nave exploradora)

Diseñada por Faulcon deLacy y construida en los astilleros orbitales de Onrira por Spalder y Starblaze Inc. según los requerimientos de la Armada Galáctica para una nave multipropósito de apoyo. Usada principalmente para exploraciones atmosféricas y planetarias, pero también para reconocimiento y apoyo a la infantería (y también por los piratas que prefieren la velocidad y su capacidad de evasión, principales ventajas). Tiene cierta capacidad ínter espacial, no híper espacial. El casco es muy pequeño para la instalación de Buscadores de Combustible y para más de 1 misil.

DIMENSIONES

35/15/65 pies.

CAPACIDAD DE CARGA

Ninguna.

ARMAMENTO

Doble láser de 22-18; misiles Seeker.

VELOCIDAD MAXIMA

0.37

MANIOBRABILIDAD

CS 9

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

2700 DC

TRIPULACION

20 - 30

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Sujeción C K21-31

PLANTA MOTRIZ

deLacy Spin Ionic MV

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

NO

THARGOID INVASION SHIP (nave de invasión Thargoid)

A pesar de que la mayoría de la flota está ocupada con la Armada Galáctica en el Espacio Intergaláctico, ocasionalmente llevan a cabo algún ataque contra el Espacio humano. Son extremadamente rápidas para su tamaño e invariablemente montan sistema de ECM (Invención originaria Thargoid) para frenar los misiles de la Armada, copiado con posterioridad por ésta a partir de las naves Thargoids capturadas), Además, algunas de ellas llevan unas pequeñas naves dirigidas por control remoto y equipadas con un láser vibratorio. Se rumorea que la Armada está diseñando su propio modelo y que pagaría bien por una capturada para su estudio.

DIMENSIONES

180/40/180 pies

ARMAMENTO

Amplia variación; tiene montajes para la mayoría de los sistemas

VELOCIDAD MAXIMA

0.20

MANIOBRABILIDAD

CF 4

PLANTA MOTRIZ

De invención Thargoid.

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

Desconocida

TRIPULACION

150

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Desconocido

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

SÍ

TRANSPORTER (transportador)

La lanzadera Lakon Spaceways MC15 QuickTransport es la más utilizada de las de alcance medio (0.1 LY) y capacidad total de carga HiGrav de 10 TC. Puede posarse en asteroides, estaciones espaciales, deslizarse por la atmósfera y posarse en superficies sólidas a líquidas, excepto ácido.

DIMENSIONES

35/19/30 pies.

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

Desconocida, pero probablemente anterior al 2500 DC.

VIPER POLICE SHIP (víbora)

Pequeño, muy maniobrable, de corto alcance, el VIPER fue específicamente diseñado para las necesidades de la Policía Espacial GalCop por Faulcon Manspace y construida bajo licencia en todos los mundos de un nivel técnico medio. Está dirigida por un único piloto, pero puede acomodar hasta 10 pasajeros humanoides. No tiene espacio para carga pero puede remolcar una nave con una masa máxima de 140.000 MTS (incluso la COBRA Mk III). Esta popular nave también escolta a grandes caravanas de carga para su defensa.

DIMENSIONES

55/80/50 pies.

CAPACIDAD DE CARGA Ninguna.

ARMAMENTO

Láser vibratorio Ingram; misiles Seeker

VELOCIDAD MAXIMA

0.32

MANIOBRABILIDAD

Alta CF 7.4

PLANTA MOTRIZ

deLacy SuperThrust VC 10

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

2742 DC

TRIPULACION

1 (hasta 10)

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

Varia.

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

NO.

WORM CLASS LANDING CRAFT (nave de aterrizaje tipo gusano)

Es una pequeña nave de aterrizaje, transportada en naves mayores, para uso de emergencia o para transporte a tierra de pequeños grupos. Ligeramente armada, es empleada ocasionalmente como nave de ataque/señuelo en condiciones de combate. Fabricada según las necesidades de la nave nodriza; es muy adaptable.

DIMENSIONES

35/12/35 pies.

CAPACIDAD DE CARGA

Ninguna.

ARMAMENTO

Laser vibratorio Ingram.

VELOCIDAD MAXIMA

0.23

MANIOBRABILIDAD

CF 6

FECHA DE ENTRADA EN SERVICIO

3101 DC

TRIPULACION

2

FACTOR DE STRESS DEL CASCO

T K1 10

PLANTA MOTRIZ

Seeklight HV Thrust

CAPACIDAD HIPERESPACIAL

NO

DIARIO DE A BORDO

fecha

Nombre

Planetas recorridos

Nombre de la ficha

Status de combate/legal

Equipo actual:

compras y precios pagados

objeto/planeta	precio medio	precio pagado	cantidad
----------------	--------------	---------------	----------

Beneficio de la venta

Muertes

Créditos

Notas especiales