

EJEMPLO DE BASE PIRATA PEQUEÑA

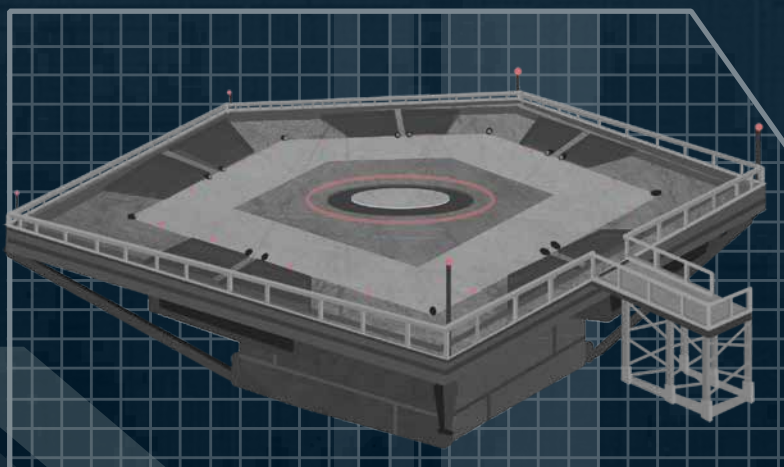


La base estará construida en una luna de un remoto gigante de gas, escondida parcialmente por la pared de un gran cráter y consistirá en una pequeña zona de aterrizaje y un único bloque en superficie que podría confundirse con una antigua base de prospección si alguien visitase la luna alguna vez. Este bloque da acceso a la sección subterránea, que incluye las habitaciones, una zona de almacenaje segura y un lugar donde retener a los prisioneros.

Los Viajeros han decidido construir la base para ellos: un lugar donde puedan salir de su nave y guardar aquello que no necesiten en ese momento. Su primera idea era algo típicamente grandioso: un enorme complejo subterráneo al que se accedía por puertas de acceso ocultas en la pared del cañón. Tras calcular lo que les costaría, deciden conformarse con algo más modesto.

LA PISTA DE ATERRIZAJE

NT10		TONELADAS	COSTE (MCr)	HPER
Casco	400 toneladas, Trabajo en superficie	—	0,2	2.000
Componentes	Capacidad de aterrizaje de naves	400	—	—
Total		400	0,2	2.000



DESCRIPCIÓN

Los Viajeros deciden que necesitan poder aterrizar con seguridad una nave de 400 toneladas, ya que una zona de aterrizaje más grande sería demasiado obvia. Tras comprobar que la roca de la superficie tiene la estabilidad suficiente para soportar una nave, aplanan la zona adecuada, construyen una zona de 400 toneladas con un coste de 500 Cr y 5 horas persona por tonelada.

DEPÓSITOS DE COMBUSTIBLE

NT10		TONELADAS	COSTE (MC _R)	HPER
Casco	100 toneladas, Construcción subterránea	—	0,2	2.500
Componentes	Procesador de combustible (100 toneladas)	100	—	—
Total		100	0,2	2.500

40

PUNTOS DE CASCO

DESCRIPCIÓN

Los Viajeros quieren tener algo de combustible preparado almacenado en su base. Deciden que 100 toneladas es suficiente para hacer funcionar el reactor de la base y para rellenar sus propios depósitos. Tienen unos tanques de combustible de astronave que... requisaron... durante sus operaciones, pero no quieren que estén en la superficie ya que serían muy conspicuos. Los tanques y todos sus mecanismos de bombeo les salen gratis, pero enterrarlos cuesta 100 toneladas de trabajo subterráneo a 2.000 Cr por tonelada y 25 hper.



EL BLOQUE DE ENTRADA

NT10		TONELADAS	COSTE (MC _R)	HPER
Casco	60 toneladas, Estructura en superficie	—	0,6	600
Componentes	Esclusa	2	0,1	—
	Procesador de combustible (48 toneladas/día)	4	4	
	Conectado al soporte vital	—	0,03	
	Espacio de almacenamiento	54	—	
Total		60	4,73	600

24

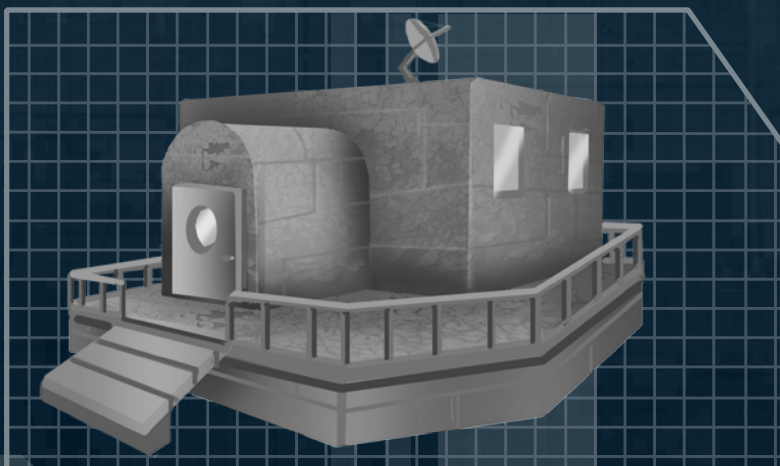
PUNTOS DE CASCO

10

POTENCIA

1 TÉCNICO DE
REFINERÍA A
TIEMPO PARCIAL

TRIPULACIÓN

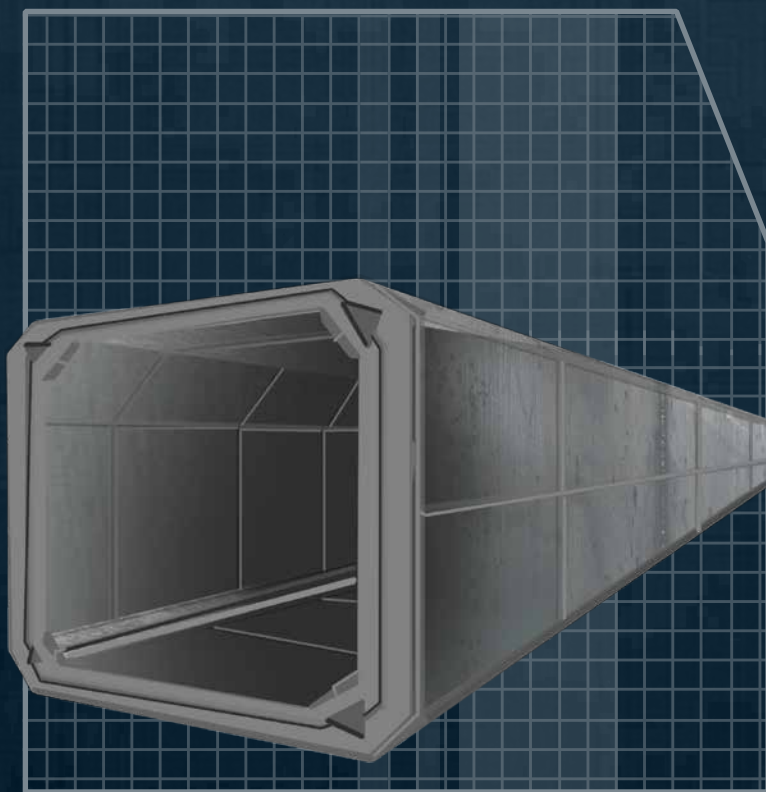


DESCRIPCIÓN

Los Viajeros construyen una única estructura en superficie con el exterior diseñado para simular un campamento de prospección viejo y destaralado. Esto implica que el bloque tiene que ser más grande de lo que realmente se necesita para albergar el acceso al segmento subterráneo. Los Viajeros utilizan este espacio para dejar herramientas, algunos repuestos y componentes comunes y cualquier cosa que no les apetece cargar por el túnel de acceso. También deciden instalar un pequeño módulo de refinado de combustible que robaron de algún lugar. El precio de este módulo aparece en el apartado de componentes, pero los Viajeros no tienen que pagar por él ya que ya lo tienen. Los costes de instalación están cubiertos por la construcción del casco. El bloque de entrada se construye en una estructura de superficie de 60 toneladas con un coste de 10.000 Cr y 10 hper por tonelada. Debe conectarse con el sistema de soporte vital y el sistema de energía de la nave con un coste de 500 Cr por tonelada.

EL TÚNEL DE ACCESO

NT10		TONELADAS	COSTE (MC _R)	HPER
Casco	Túnel de acceso de personal, módulo de destino 60 toneladas	—	0,6	12.000
Componentes	Ninguno; solo acceso	—	—	—
Total		—	0,6	12.000



DESCRIPCIÓN

El bloque de entrada está conectado al resto de la base por un empinado pasillo de acceso personal. Su coste está determinado por el tonelaje del módulo de destino y, dado que la zona subterránea es la parte principal, se considera que el bloque de entrada es el destino. No es necesario pagar por conectar el túnel al soporte vital y a la red energética, ya que ese coste se asume como parte del módulo de destino. Los túneles de conexión no cuentan para el tonelaje de la base a la hora de calcular sus necesidades de potencia.

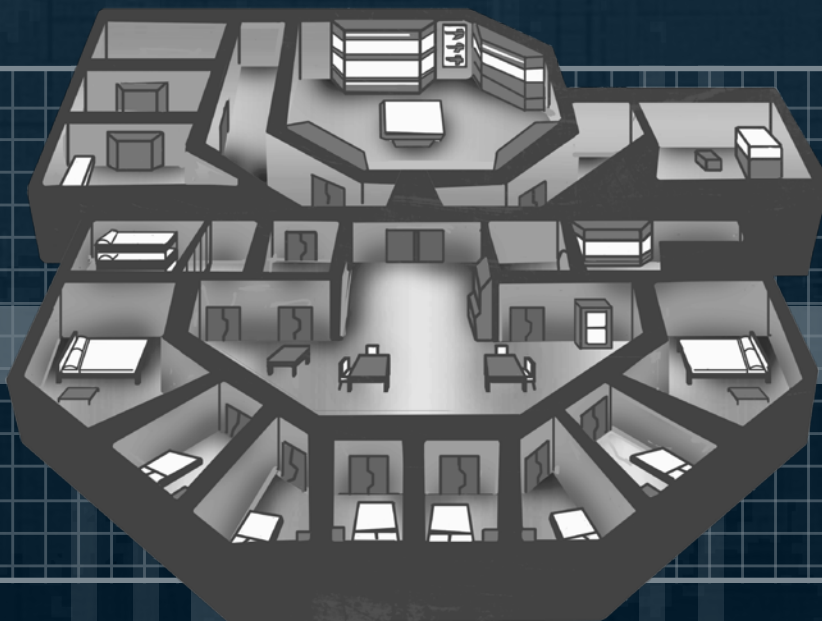
LA SECCIÓN SUBTERRÁNEA

Los Viajeros deciden que quieren vivir con estilo cuando estén escondidos en su base. El «casco» subterráneo es muy barato, ya que solo se necesita excavar y colocar un recubrimiento interno a los espacios que se han creado. Esta excavación sería una tarea eterna si la hiciesen con picos y palas, pero los Viajeros saben de un lugar donde pueden robar un equipo de minería que hará el trabajo por ellos. Deciden que su base subterránea estará compuesta de un espacio central de recepción, donde irá a dar el túnel de entrada, y varias zonas pequeñas con diferentes utilidades. Dado que están unidas por pasillos cortos excavados en la roca en lugar de por largos túneles de acceso, se consideran parte de la misma estructura.

La zona central tiene una esclusa, por si acaso, y es un espacio de uso general de 96 toneladas donde los Viajeros pueden relajarse y socializar. Desde ella se alcanzan seis habitáculos personales más o menos idénticos, cada uno compuesto de un camarote de lujo y un camarote estándar además de 16 toneladas de instalaciones generales que el Viajero puede configurar

a su gusto. Además, hay un grupo de «alojamientos para huéspedes» con seis camarotes estándar, una pequeña celda y 48 toneladas adicionales de instalaciones generales donde los invitados pueden socializar o los prisioneros pueden hacer ejercicio. Esta zona está separada de la zona central por otra esclusa.

De la zona central parte una octava habitación que contiene una armería, innecesariamente grande, un taller para el mantenimiento de armas y zonas de almacén de 48 toneladas. Esta habitación da acceso al nivel inferior que contiene un reactor de astronave que los Viajeros consiguieron de una forma completamente legítima... quizás. Es más grande de lo necesario, pero dado que les salió gratis, lo único que tuvieron que hacer los Viajeros fue crear el hueco donde meterlo. El coste de reactor está contemplado en el precio de la sección principal de la base, pero no es necesario que los Viajeros paguen por él, al igual que cualquier componente que los Viajeros pueden proporcionar. Los accesorios de astronaves como camarotes y esclusas cuestan una cuarta parte de su precio normal.



SECCIÓN PRINCIPAL DE LA NAVE

NT10		TONELADAS	COSTE (MC _R)	HPER
Casco	460 toneladas, Construcción subterránea	—	0,92	11.500
Planta de energía	NT10 Fusión (potencia 200)	20	2,5	
Componentes	Esclusa x2	4	0,1	
	Camarotes de lujo x6	60	2,25	
	Camarotes de Estándar x12	48	1,5	
	Instalaciones generales	240	6	
	Celda (capacidad 24)	16	0,25	
	Armería x12	12	0,75	
	Taller (12 toneladas)	12	4,5	
	Espacio de almacenamiento	48	—	
Total		460	18,77	11.500

184

PUNTOS DE CASCO

46

POTENCIA

1 TÉCNICO DE
REFINERÍA A
TIEMPO PARCIAL

TRIPULACIÓN

FINALIZANDO LA BASE

Una vez finalizado el diseño, es necesario sumar los costes y necesidades de todos los segmentos. La pista de aterrizaje no utiliza potencia: se puede asumir que sus escasas luces y su baliza pequeña son alimentadas por el sistema de distribución general de la base. Lo mismo ocurre con los depósitos de combustible. El resto de la base necesita 56 puntos de potencia, mucho menos de lo que puede producir la planta de energía.

El coste total de todos los módulos es de 24,5 MCr, menos cualquier cosa que los Viajeros hayan conseguido robando. El coste de mantenimiento mensual se basa en el precio de compra de los módulos, independientemente de su procedencia, por lo que mantener y abastecer su base les costaría a los Viajeros 2.041,67 Cr, la usen o no.

El tiempo necesario para construir las instalaciones no es pequeño: 28.600.000 horas persona. Una única persona que utilizase herramientas manuales tardaría más de 3 años, pero hay formas más rápidas. Podrían utilizarse cuadrillas de prisioneros, pero la respuesta más obvia es obtener equipo de minería o de construcción espacial. Por supuesto, si roban este tipo de equipo y luego no aparece en el mercado negro, alguien podría sospechar que están construyendo una base y salir en su búsqueda.



